

Credo experto! Щотижнева газета «Мій комп'ютер». Передплатний індекс 35327

Вопросы и Ответы

Количество приходящих к нам писем увеличивается просто в геометрической прогрессии. Отвечать на каждое в отдельности просто нет сил, поэтому мы решили делать это «оптом», то есть почти в каждом номере давать небольшой обзор писем, пришедших за последнюю неделю и отвечать на наиболее часто задаваемые вопросы. Правило при этом одно — лишь бы тема интересовала многих.

Теперь о письмах за прошедшую неделю. Нас продолжают ругать (и заслуженно) за затянувшуюся модернизацию сайта «Мой компьютер — OnLine» http://www.mycomp.com.ua). Прискорбно, но сейчас у нас нет возможности заполнить давно подготовленный студией *JK-design* шаблон. Задуман сайт масштабно, но не хватает времени. Как только справимся с задачей, сразу же напишем об этом большими буквами (надеемся, что очень скоро).

Порадовало письмо из Тирасполя (Молдова), куда каким-то (скорее всего, одесским) ветром занесло наше издание. Спасибо автору за теплые слова.

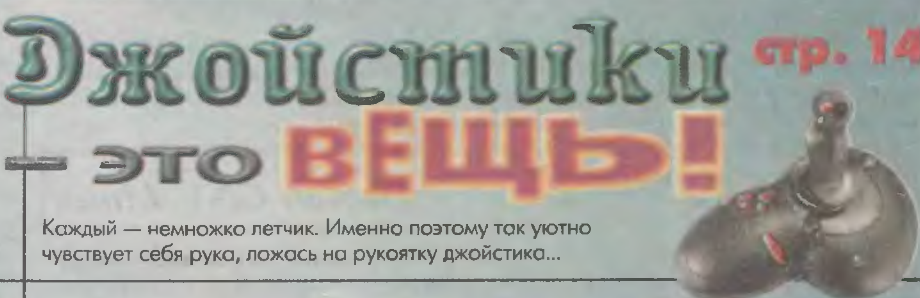
Древний кочевник, подписавшийся *Skif*, просил не ошибаться в размерах файлов, ссылки на которые мы публикуем. Ребята, мы честно стараемся быть точными, но «и на старуху бывает проруха». Так что, звыняйте, если что не так.

Пришло больше 70 писем с вариантами названия игрового приложения к «Моему компьютеру». Спасибо всем огромное, в следующем номере подведем итоги конкурса, расскажем, что будет в первом номере приложения (пока приблизительно). Если есть пожелания — пишите, постараемся учесть.

Так же в 11 номере будут опубликованы результаты конкурса среди подписчиков. Ну, и немножко расскажем о компьютерах, Интернете, играх, и т.д.

До встречи!

Автоответчиком работал
ЛИТВИНЮК Михаил



стр. 14

Каждый — немножко летчик. Именно поэтому так уютно чувствует себя рука, ложась на рукоятку джойстика...

МОНИТОРЫ
Мифы и реальность

Вещи окружают людей, а люди окружают их мифами. Вот под столом стоит компьютер, а на столе — монитор. Ну чего проще — телевизор на поворотной подставке!...

стр. 12

Вас уже успели утомить эти прямоугольнички, закачка которых так тормозит ваш WEB-серфинг. А вы задумывались о том, чем живут баннеры, каков их *внутренний мир*...

баннер — двигатель РЕКЛАМЫ

стр. 6

стр. 24

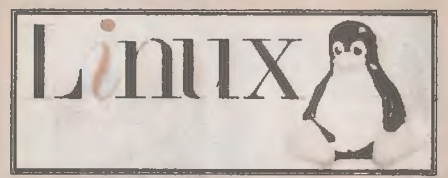
FIGHTER PILOT

И вновь душа тянется к небу, а рука — к рукоятке джойстика...

ПРОГРАММЫ

ПЛАНЫ LINUX

На выставке *LinuxWorld Expo*, открывшейся 1 марта в Сан-Хосе (штат Калифорния), автор *Linux* — Линус Торвалдс рас-



сказал о перспективах и планах компании: много внимания уделяется домашним пользователям, мизерное — *Microsoft*. *Silicon Graphics* сделал доступными спецификации OpenGL для Linux. Аналогичный шаг предприняла и *3Dfx Interactive*, объявив о поддержке Linux-разработчиков и открыв спецификации *Voodoo Banshee 2D* и *3Dfx Glide* для Linux. Возможно, что скоро на эту платформу будут портированы некоторые новые игры. Компания *Intel* инвестировала немалые средства в *VA Research*. Они будут использованы для создания Web-портала Linux. Кроме того, и это самое главное, VA Research примет участие в адаптации Linux для архитектуры IA-64, к которой Intel выпустит свой новый процессор — *Merced*.

На конференции-выставке LinuxWorld компания 3Dfx Interactive заявила, что она поможет разработчикам создавать приложения для трехмерных акселераторов семейства 3Dfx Voodoo на различных платформах, включая Linux.

В частности, 3Dfx открывает на своем Web-узле несколько новых страниц специально для разработчиков, использующих Linux и другие, основанные на UNIX, операционные системы. На этом же узле можно найти 2D-спецификации для Voodoo Banshee, библиотеку 3Dfx Glide для Linux и ссылки на Mesa — совместимую с OpenGL библиотеку для платформ Open Source.

ПЕРИОД ПОЛУРАСПАДА — 49,7 ДНЯ

Компания *Microsoft* на прошлой неделе подтвердила существование очередной проблемы, касающейся как *Windows 95*, так и *Windows 98*.

«После 49,7 дня непрерывной работы ваш компьютер может зависнуть», — предупреждает Microsoft своих пользователей. Из утверждений компании можно сделать вывод, что проблема вызвана ошибкой в алгоритме отсчета времени.

Microsoft опубликовала исправление для этой ошибки, но предупредила, что полное тестирование еще не проводилось, поэтому «заплатка» должна применяться только теми пользователями, кого непосредственно затронула проблема.

Исправление ошибки «49,7 дня», скорее всего, войдет в окончательный вариант Windows 98 OSR2.

Источник: *Компьютерный еженедельник «Компьютерра»*

НОВАЯ ЖИЗНЬ СТАРОМУ МАКИНТОШУ

Даже в сверхразвитой Америке в общественных колледжах можно найти учебные классы, заставленные старыми моделями компьютеров *Mac SE*. Компа-

Debian GNU/Linux

ния *Debian* (**http://www.debian.org/**), разработчик одной из бесплатных модификаций операционной системы Linux, предлагает способ возродить этот «мертвый груз». Конечно, говорить о неожиданно появляющихся мультимедийных возможностях не приходится, однако работа как в сети, так и с новыми текстовыми редакторами оправдает стоимость единственного компакт-диска.

COREL ДЛЯ LINUX

На выставке *LinuxWorld* в Сан-Хосе (штат Калифорния) корпорация *Corel* объявила о запуске проекта с предварительным названием *Corel Desktop Linux*. Глава компании Майкл Копланд (Michael Cowpland) заявил, что это простой графический интерфейс пользователя, надстроенный поверх операционной системы, наподобие Windows или Macintosh OS. Хотя работа еще только началась, по словам Копланда, GUI будет готов к ноябрю.

Графические интерфейсы для Linux уже существуют, но благодаря Corel данная ОС сможет конкурировать с из-



вестными компаниями. Corel противостоит другим распространителям Linux, среди которых наиболее известны — *Red Hat, Caldera Systems, S.u.S.E., Debian, Pacific Hi-Tech* и *Slackware*, хотя, по заявлению компании, она не собирается бороться за первенство, делая упор на широкое участие в сообществе разработчиков ПО с открытым исходным кодом.

Linux с торговой маркой Corel может тиражироваться и продаваться в комплекте с популярным текстовым процессором *WordPerfect*. Пострадав от успеха продуктов *Microsoft Office*, Corel уже давно присоединилась к движению Linux и в настоящее время бесплатно предоставляет пользователям Linux-версию *WordPerfect 8*. В этом году должны выйти версии для Linux комплекса приложений WordPerfect Office 2000, а в 2000 году — CorelDRAW и *Corel PHOTO-PAINT*.

Компания еще не решила, станет ли она создавать свою собственную систему, или Corel Desktop Linux будет опираться на существующие технологии KDE или Gnome.

Источник: *ZDNet* и *Algorithm Media*

НЕ ВЫДЕРЖАЛА ИСПЫТАНИЙ

Как заявила Мэрилайз Лебраншу (Marylise Lebranchu), французский министр по делам малого и среднего предпринимательства, операционная система *Windows 98* и программный пакет *Works 4.5* корпорации *Microsoft* не прошли тесты на соответствие стандарту даты 2000 года.

Тестирование, проведенное национальным директоратом по вопросам конкуренции и предотвращения мошенничества (*DGCCRF, Directorate for Competition and Prevention of Fraud*), показало неспособность указанных программных систем распознавать даты нового тысячелетия.

Щотижнева газета «МІЙ КОМП'ЮТЕР» №10(23), 12.03.1999.

Тираж: 15 000. Ціна договірна. Реєстраційне свідоцтво: серія КВ № 3503 від 01.10.98. Передплатний індекс за каталогом «Укрпошта»: 35327. Видавець: ТзОВ «К-Інфо». Редакція: Україна, м. Київ-80, а/с 25, тел. (044) 463-78-89, info@mycomp.com.ua

Продюсер і шеф-редактор: Михайло Литвинюк; **Реклама:** Ігор Гущин; **Відповідальний секретар:** Тетяна Кохановська; **Наукові редактори:** Денис Мельник, Євген Міхлін, Сергій Толокунський; **Літературні редактори:** Ганна Пароваткіна, Оксана Пашко; **Коректор:** Олексій Дєєв; **Комп'ютерна верстка та дизайн:** Микола Угаров; **Дизайн ілюстрацій:** Олена Маслова; **Художник:** Федір Сергеєв; **Корисний редактор:** Олександр Заварський (sovet@mycomp.com.ua); **Геймові редактори:** Андрій Ясенков (yan_andrew@yahoo.com), Юхим Беркович; **Музичний редактор:** Віктор Пушкар

Кольороподіл: видавництво «TV-ПАРК»

Друк: комбінат «ПРЕСА УКРАЇНИ». 254148, м. Київ-148, вул. Героїв космосу, 6. 12.03.99 Зам. № 0534709

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

«После того, как DGCCRF провел в январе тестирование вызывавших у нас подозрение программных продуктов, мы убедились в неспособности Works 4.5 и Windows 98 решать проблему дат 2000 года», — подчеркнула министр. Неделей раньше представитель Microsoft France заявил о том, что после 31 декабря 1999 года ряд программ корпорации, вероятно, будут работать с небольшими отклонениями, поскольку используемый ими код способен распознавать лишь две последние цифры текущего года. Он также добавил, что компания планирует в течение месяца выполнить всестороннее тестирование своих программ на предмет соответствия стандарту 2000 года.

Паскаль Бриер (Pascal Brier), управляющий *Microsoft France* по маркетингу, отметил, что только 7% программных продуктов корпорации окажутся в 2000 году неработоспособными, а 33% будут создавать своим пользователям лишь самые незначительные проблемы.

К числу программ, не отвечающих требованиям стандарта даты 2000 года, следует отнести *Access 2.0* (и его более ранние версии), *Works 4.5, Site Server 2.0, Internet Explorer 3.0* (и более ранние версии), Word 5 for DOS и более ранние его версии.

Источник: *InfoArt News Agency*

ЭТО БЕСПЛАТНО

Главный исполнительный директор компании *Be* Жан-Луи Гасси (Jean-Louis Gassee) предлагает производителям ПК бесплатную операционную систему, разработанную Be. Данное предложение было опубликовано на днях на Web-сайте компании. Оговаривается лишь одно условие: интерфейс *BeOS* должен быть первым, который видит пользователь, включая компьютер. Компания Be получила высокие оценки за свою операционную систему BeOS, однако ей не удалось сделать ее популярной на рынке настольных ПК. Be пытается обойти доминирующие ОС Microsoft Windows и занять место на рынке, позиционируя свою систему как специализированное ПО для работы с аудио и видео.



Гасси рассказывает о том, что его компания начала с эксперимента, а закончила реальной операционной системой, способной удовлетворить многих производителей ПК, желающих бросить вызов монополии.

Ве не удалось привлечь к своей системе значительного внимания независимых производителей аппаратных средств. Лишь *Hitachi* сообщила о том, что будет комплектовать ОС BeOS свои компьютерные системы, да и то только в Японии.

ГРУППА ПОДДЕРЖКИ

ОС Linux получает серьезное подкрепление: корпорация *Intel* намерена финансировать планы по реализации в этой ОС поддержки расширенного набора команд *Pentium MMX* и *Pentium III*. Компании *Cygnus* и Intel объявили о том, что базовые инструменты программирования *Linux* будут поддерживать команды Pentium MMX и оптимизацию для архитектуры процессоров Intel. Кроме того, Cygnus начала работы над поддержкой в Linux новых команд SSE Pentium III. Первые усовершенствования станут доступными уже нынешним летом.

Согласно Cygnus, выполняющей данные работы, в результате реализации этой программы ОС Linux будет выполняться на аппаратной платформе Intel на 30%-40% быстрее.

ИНТЕРНЕТ

РОССИЯНЕ В ПЕНТАГОНЕ?

Официальный Пентагон заявил о регистрации попыток проникновения хакеров из России в общую компьютерную систему безопасности. В сообщении говорится, что, по сравнению со всеми предыдущими инцидентами, последние отличаются серьезностью намерений злоумышленников и целенаправленностью действий. «Мы не верим, что это работа любопытных подростков», — говорят представители министерства безопасности США. В данный момент оперативное расследование выдвинуло версию о координировании действий хакеров российскими правительственными структурами.

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

ХАКЕРЫ В КОСМОСЕ

Британская газета *«Sunday Business»*, ссылаясь на анонимные источники, опубликовала 28 февраля статью, сообщающую о том, что более двух недель назад неизвестные лица поменяли курс одного из военных коммуникационных спутников. Эти действия имеют коммерческий характер: по мнению хакеров, за нормальную работу спутника требуется заплатить. На данный момент министерство обороны Великобритании и Стивен Сигал от комментариев воздерживаются.

Источник: *VDM news*

РУССКИЙ КАУНТЕР

Не секрет, что среди счетчиков, которые устанавливаются на страницы в *Рунете*, лидируют *Rambler.ru* и *List.ru*. Но существует и другой, пока еще не достаточно популярный, бесплатный счетчик (**http://www.counter.ru**), способный предложить гораздо больше статистической информации, чем вышеупомянутые (например, статистику по разрешениям экрана, по предыдущим URL и т.д.). Правда, вместо обычного вызова счетчика, придется разместить на своей странице небольшой фрагмент на Javascript. А недавно открывшаяся еще одна подобная служба *Count.ru* (**http://www.count.ru**) может выдать больше статистики, включая отчеты по поисковым системам, каталогам ресурсов и многое другое.

Источник: *CSM News*

МОЛЧАНИЕ – ЗОЛОТО



Скромно цитируя результаты исследований *Jupiter Research* о росте доли онлайн продаж при распространении программного обеспечения до 35% уже через три года, компания *Microsoft* открыла собственный виртуальный магазин (**http://shop.microsoft.com/store/home/homepage.asp**). Несмотря на

отсутствие каких-либо заявлений для прессы, это событие, бесспорно, сыграет важную роль в доказательстве реальной работоспособности продуктов Microsoft, частично направленных на развитие электронной коммерции, к примеру, универсальной базы данных SQL. На данном этапе оформленные на сайте заказы передаются реселлерам, осуществляющим доставку конечным пользователям. Те же самые услуги, запрашиваемые напрямую у Microsoft, обойдутся покупателю дороже. Наверное, потому, что тогда коробки запечатывает сам Билл Гейтс.

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

ЧИСТАЯ ПЛАНЕТА

Корпорация *IBM*, анализируя факты того, что десятую часть всех загрязняющих отходов Земли составляют пластиковые



материалы, заявила о начале продаж «экологической» серии компьютеров. *IntelliStation E Pro* производятся из переработанных составляющих плат и корпусов отживших свой век машин. Основным рынком сбыта нового продукта IBM называет высокоцивилизованные страны Америки и Северной Европы, где вопрос о состоянии окружающей среды стоит особенно остро.

ДО ГАЛЛЮЦИНАЦИЙ — ПЯТЬ ЧАСОВ

Итальянские психотерапевты в последнее время часто сталкиваются с нервными расстройствами у пациентов, вызванными длительным пребыванием в Интернете. Однако последний случай вызвал шок даже у опытных врачей. Житель Рима, трое суток практически безвылазно путешествовавший в виртуальном пространстве, в полном исступлении был доставлен в больницу с сильными галлюцинациями. Диагноз «острая Интернет-токсикация» стал обычным явлением среди неженатых образованных людей тридцатилетнего возраста, которые проводят до 10 часов в день в Сети, используя для этого любую возможность доступа как с рабочего, так и с домашнего компьютера.

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

БЕСПЛАТНЫЕ ПРОВАЙДЕРЫ

В течение последних нескольких недель три крупнейших Интернет-провайдера Великобритании — *Tesco, British Telecommunications* и *Virgin Group* — объявили об отмене месячной абонементной платы за свои услуги. Пионером в переходе на бесплатный Интернет-доступ 5 месяцев назад стала компания *Freeserve*, у которой теперь 1,3 млн. пользователей, что вдвое превышает количество английских клиентов America Online. Служба Freeserve финансируется фирмой *Dixons*, крупнейшим в Великобритании продавцом электротоваров. Кроме службы бесплатного Интернет-доступа Dixons владеет новым Web-сайтом для любителей компьютерных игр и онлайновым магазином.

Источник: *InfoArt News Agency*

УЦЕНЕННАЯ РЕКЛАМА

В течение 1998 года стоимость размещения баннерной рекламы на Web-сайтах мира в расчете на 1000 показов снизилась на 5,6%. Уменьшился также процент пользователей, щелкнувших мышью по рекламным баннерам для получения дополнительной информации от рекламодателя. По данным *Agency.com*, сейчас доля таких пользователей составляет 0,5%, тогда как в прошлом году их было 1%, а два года назад — 2,5%.

Онлайновая реклама переживает бум. По расчетам аналитической фирмы *Jupiter Communications*, в этом году ее объем достигнет $3 млрд. Однако расходы по привлечению зрителей начинают превышать соответствующий показатель для таких традиционных СМИ, как телевидение (здесь демонстрация 30-секундного ролика в расчете на каждую тысячу семей в лучшее время обходится примерно в $12).

IBM израсходовала в прошлом году на рекламу в Интернете $50 млн., продвигая все, от ПК до консалтинговых услуг. Ее представители подтверждают, что цены заметно снижаются.

Полгода назад портал *Lycos* продавал рекламное место в своей сети по цене $18-20 за 1000 показов. Теперь то же место стоит $10-15. Однако если рекламодатель желает разместить баннер в разделах Lycos, посвященных бизнесу, карьере или компьютерам, цена поднимается до $35. Реклама на странице недвижимости в бизнес-разделе перевалит за цифру $150. Все эти цены остались неизменными.

«Говорить о ценах на рекламу в вебе — все равно, что спрашивать, сколько стоит автомобиль, — утверждает аналитик по онлайновой рекламе из Jupiter Дру Ионни (Drew Ianni). — Диапазон может простираться от Kia до Bentley».

ПОИЩЕМ MP3?

Компания *SavvySearch* создала на основе разработанной в июне прошлого года технологии узел *MP3meta* (**http://www.mp3meta.com**), предназначенный для поиска MP3-файлов. Так называемый «метапоисковый» узел интегрирует результаты

{MP3meta}

поиска MP3-файлов из восьми источников.

Компания SavvySearch, расположенная в городе Весли (штат Массачусетс), была основана в 1995 году. SavvySearch владеет и другими специализированными службами поиска, посвященными детской тематике, гороскопам, путешествиям, медицине и кино.

НЕССИ ПОПАЛА В СЕТЬ

Поиск всемирно известного динозавра из шотландского озера Лох-Несс отныне доступен всем: на сайте **http://www.lochness.scotland.net/** заработала камера, транслирующая картинку непосредственно из озера.

Момент, когда чудовище явит себя на поверхности или попытается вылезти на берег будет сразу зафиксирован каждым, кто наблюдает за сайтом. Те, кому не повезет, пусть не отчаиваются: оставьте на сайте свой e-mail, и как только долгожданное событие случится, вас известят по почте. На сайте также публикуются различные материалы, связанные с историей поиска Несси.



Источник: *Компьютерный еженедельник «Компьютерра»*

КОМПЬЮТЕРЫ

ИТУКЕЙ БАБАЯНА

Борис Бабаян, известный на Западе как русский Сеймур Крей, начал поиски партнера для изготовления микропроцессора *E2K* (произносится как «Итукей»). Фирма *«Эльбрус»*, которой руководит г-н Бабаян, сообщила о завершении проекта в формате *Verilog* (Ada-подобный язык описания микросхем).

Результаты моделирования позволяют утверждать, что характеристики чипа будут исключительно привлекательными. В статье *«The Russians are Coming»* («Русские идут») февральского номера журнала *Microprocessor Report* аналитик фирмы *MicroDesign Resources* Кэйт Дифендорф (Keith Diefendorff) отметил следующее: «Заявления Бабаяна по E2K показались бы невероятными, если бы не доверие, которое вызывает команда «Эльбрус». По его словам, созданный по 0,18-мкм технологии с шестью слоями металла микропроцессор E2K будет работать на частоте 1,2 ГГц с производительностью 135 SPECint95 и 350 SPECfp95, потребляя при этом только 35 Вт. Кристалл будет иметь площадь 126 мм^2 со встроенным кэшем второго уровня 256 кб. Как мы предполагаем, при использовании

аналогичной технологии Merced в состоянии работать на частоте 800 МГц и иметь производительность 45 SPECint95 и 70 SPECfp95 на кристалле площадью 300 $мм^2$ при 60 Вт потребляемой мощности».

Что еще более удивительно, E2K будет совместим на битовом уровне с x86, а также при незначительных доработках — с IA-64 (Merced), будущим процессором Intel. Для достижения этих выдающихся результатов «Эльбрус» опирается на двоичную компиляцию с аппаратной поддержкой, что похоже на метод, используемым компанией Transmeta, недавно наделавшей много шума. Сходство, должно быть, вызвано тем, что Дэйв Дитцель (Dave Ditzel), возглавляющий Transmeta, будучи сотрудником Sun, в течение нескольких лет сотрудничал с компанией «Эльбрус». Бабаян, однако, считает, что технология двоичной компиляции, разработанная его компанией, является намного более продвинутой по сравнению с другими существующими на Западе технологиями.

В настоящее время коллектив команды Бабаяна проектирует чипсет для E2K. Для полного завершения проекта (включая его реализацию в кремнии) потребуется два года, на постройку компьютера на платформе E2K нужен еще год.

РАЗДЕЛЕНИЕ HP

Компания *Hewlett-Packard* сообщила о крупной реструктуризации, в результате которой появились две независимые компании, выпускающие собственные акции. В заявлении говорится, что это разделение стало крупнейшим в истории HP.

Одна из двух фирм будет заниматься научно-измерительными приборами, а другая — вычислительной техникой и средствами обработки изображений. Согласно представителям HP, для компаний планируется независимое управление — каждая из них должна иметь свой совет директоров и собственные научно-исследовательские подразделения.

АРОМАТ КОМПЬЮТЕРА

Пользователи компьютеров *Macintosh* имеют возможность приобрести вазу для цветов, которую можно прикрепить к стенке системного блока и гармо-



нично вписывать в дизайн любой расцветки корпуса популярного *iMac'а*. Компания *Freeverse* (**http://www.freeverse.com/ivase/**) сообщила, что обрабатывает сотни заказов в день на свое недорогое изобретение. Стоимость разработки — $8.95.

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

ВСЛЕД ЗА IMAC

Успех *iMac* некоторые компании напрямую связывают с внешним видом этой модели Mac'ов. После того, как на выставке *MacWorld'99* были представлены разноцветные компьютеры от Apple с новым дизайном, Intel начал разработку оригинального дизайна для своих моделей, основанный на «bunny-style» (помните человечков, которые добавляли задора в MMX?). Недавно в рамках *Intel Developer Forum* состоялась демонстрация новинок. На рынке они появятся к Рождеству.

Источник: *VDM news*

СЛЫШЕН ЗВОН, ОТКУДА ОН?

Английская компания *NXT* (**http://www.nxt.co.uk/**) разработала про-



зрачные звуковые колонки, изготовленные из стекла или плексигласа, которые издают сигнал путем легких вибраций. Размер и форма изобретения выбирается потребителем, варьируясь между огромными киноэкранами, лобовыми стеклами автомашин и визитными карточками. Невидимые человеческому глазу неравномерные колебания поверхности создаются импульсами миниатюрного электронного «возбудителя», подключенного к краю пластины. Мощность колонок также вполне удовлетворит запросы рядового пользователя.

ТОЛЬКО ДЛЯ НЕРВНЫХ

Эргономичные компьютерные аксессуары довольно дороги, однако это приспособление, если оно будет серийно изготовляться, не должно принести существенного ущерба кошельку пользователя. А произойдет это тогда, когда одновременно многие захотят избавиться от стрессового состояния и контролировать свои действия. Датчик вибрации крепится на корпус клавиатуры, а провод уходит в гнездо звуковой карты. Когда вы начинаете чересчур сильно лупить по клавишам, компьютер предупреждает, что «пора сделать паузу — скушать твикс». Будьте здоровы!

Источник: *Новости Мира Компьютерных Технологий*

MADE IN UKRAINE

PARTNER CUP '99

В минувшие выходные вновь состоялся розыгрыш чемпионата среди компьютерных фирм, организованный компаниями «E.R.C.» и «Hewlett Packard».

В четвертьфинала пробились команды киевских фирм «СОФТ+», «МДМ», «ЛАНЖЕРОН», «ВМ» и «ДИАВЕСТ», одесситы «Н-БИС», а также харьковские «МКС» и «СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА».

Розыгрыш четвертьфинала не обошелся без крупных поражений, которыми был так богат круговой турнир («ЛАНЖЕРОН» победил «ВМ» со счетом 15:2, а «МДМ» забил девять голов команде «СПЕЦВУЗАВТОМАТИКА», которая смогла ответить лишь единственным «голом престижа»).

Итак, в полуфинале встретятся четыре киевских команды: «СОФТ+» сыграет против «МДМ» и «ЛАНЖЕРОН» против «ДИАВЕСТ».

Финальные игры пройдут 13-14 марта в игровом зале корпуса №5 Национального университета физического воспитания и спорта.

О победителях читайте в следующем номере.

ПОРА В АМСТЕРДАМ

Компания Entry при поддержке одного из ведущих в мире производителей материнских плат SOYO проводит весеннюю акцию «Пора в Амстердам», целью которой является придать новый импульс распространению продукции с популярной торговой маркой и продемонстрировать заинтересованность в устойчивых партнерских взаимоотношениях на украинском компьютерном рынке. Акция проводится с 1 по 31 марта, ориентирована на реселлеров и сборщиков, и касается одного-единственного продукта производителя — платы SOYO SY-6BB (Intel 440BX, Baby AT). Выбор платы для участия в акции определяется ее высокими скоростными характеристиками, удобством в работе и «демократичным» форм-фактором. Покупатель 150 таких плат, приобретенных в течение марта, получает путевку на двоих для «романтического путешествия» в Амстердам. Счастливчиков может быть и несколько. Совместная акция SOYO и Entry является составной частью компании по цивилизованному продвижению достойных внимания продуктов и технологий.

По материалам информационного центра **«ЭЛВИСТИ»**
http://www.elvisti.kiev.ua
E-Mail: infoserv@visti.net,
тел. (044) 247-39-40

Вячеслав ОЗЕРОВ

Баннер — двигатель рекламы

Проблема рекламы собственных ресурсов стала ощущаться сразу после появления в сети такого явления, как UA Net (украинская часть Интернета). Решался этот вопрос благодаря русским службам. Это было эффективно в случае общедоступной информации, показатели же рекламы коммерческих услуг снижались до мизерных величин. И вот дело, похоже, пошло на лад.

Для незнакомых с проблемой вначале рассмотрим, что же такое баннеры, и по какому принципу работают службы обмена.

***Баннер** — небольшая рекламная полоса (стандартный размер 468х60 пикселей);* размер графического файла, хранящего изображение, как правило, не превышает 12-15 кб. Принцип обмена баннерами в баннерной службе предельно прост. Существует некоторое количество участников данной системы: на своей странице вы показываете их рекламу, а они — вашу. Ну, а баннерная служба берет себе процент от показов. То есть если коэффициент обмена будет 80%, то из 100 показанных на вашей странице баннеров на странице других участников будет показано 80 ваших. Коэффициент обмена всегда указывается при регистрации. Сейчас в Украине существуют четыре службы рекламы, которые ниже мы и рассмотрим подробнее.

Ukraine Banner Exchange

Пока еще молодая, но подающая очень большие надежды система. Удобное оформление сервера и 80%-ный коэффициент обмена уже привлекли более полутысячи пользователей (с момента открытия — 30 января 1999). Регистрируются почти все сайты, расположенные на территории Украины, кроме противоречащих законам Украины и «некорректных» по содержанию. Все предельно понятно, и работа с этой системой вряд ли вызовет затруднения даже у самого неопытного пользователя. На данный момент на сервере проходит конкурс на лучший баннер для этой службы. Каждому принявшему участие начисляется 200 показов + 5000 показов победителю.



Адрес: **http://www.banner.kiev.ua**

Ukrlink Exchnage

О дате основания службы ничего не упоминается, но по количеству зарегистрировавшихся пользователей (на данный момент чуть более 120) можно сказать, что создана она недавно. Оформление явно отстает от нынешних стандартов и немного портит мнение о системе в целом. Но сразу в глаза бросается реклама о коэффициенте обмена — 95%. Присмотревшись повнимательней, видим *«Рейтинг баннеров», «Рейтинг сайтов»*, а также предложение стать дилером сети. Войдя в раздел «Рейтинг баннеров», сталкиваемся с некоторой странностью: на первом месте баннер, который показали один раз, то есть на него один раз кликнули (рейтинги баннеров все службы считают в процентном отношении показы/нажатия). Обычно в крупных системах обмена к рейтингам допускаются баннеры, показанные не менее 200-300 раз, или в случае маленькой баннерной службы — не менее 50. Интересно, что с рейтингом сайтов все в порядке. По-своему интересна программа дилерства. Вы приводите новых пользователей и после их регистрации получаете определенное число показов. Идея не нова, но это пока первый случай подобного рода в UA Net'e. Сейчас служба предлагает самый высокий коэффициент, пожалуй, во всем русском и украиноязычном Интернете.

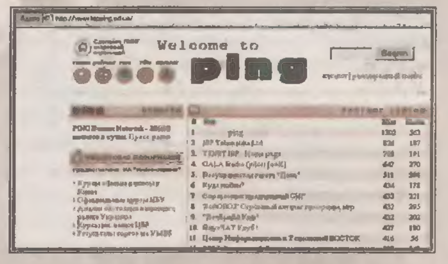


Адрес: **http://www.ukrlinkexchange.com.ua**

Ping Banner System

Пробежав глазами по странице, видим слева внизу ссылочку на службу обмена баннерами. Пожалуй, данная система — самая «упитанная» из всех представленных сегодня. Один тот факт, что показывается более 20 000 баннеров с количеством в 200 участников ежедневно, говорит сам за себя. Строгое оформление не рассеивает внимание. Кого попало сюда не возьмут, а именно: домашние страницы частных лиц; страницы, расположенные на бесплатных серверах; сервера, использующие службы бесплатных доменных имен; сервера, использующие WWW-алиасы; сервера, содержащие нелицензионные ПО, музыку, тексты; сервера, содержащие материалы, противоречащие закону; хакерские, порно и эротические ресурсы.

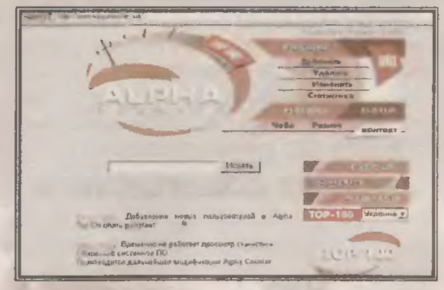
Из приведенного на главной странице списка участников можно понять, что система идеально подойдет уже раскрученному сайту вашей организации, так сказать, для «крутых». Если ваш сайт имеет более 200-300 заходов в день, то это будет идеальный вариант. Никаких особенностей типа конкурсов или программ дилерства замечено не было.



Адрес: **http://www.topping.od.ua**

Alpha Counter Banner Exchange

Только-только зарождающаяся система на небезызвестном *Alpha Counter*'е. Интерфейса пока нет, регистрироваться предлагают, отправив письмо Web-мастеру, обещая обмен 1:1 на время тестирования. Кто хочет принять участие, бегите на **http://www.a-counter.kiev.ua/abanner/**



Адрес: **http://www.a-counter.kiev.ua**

Что же мы имеем на сегодняшний день? Явный лидер — Ping, самая старшая из появившихся служб обмена баннерами, собравшая «себе под крыло» все сайты-гиганты. Его явно догоняет UA Banner Exchange, ориентированный на сайты среднего уровня. Он не требователен и расширяется не по дням, а по часам. Скорее всего, со временем именно эта служба станет лидером. В хвосте плетется Ukraine Link Exchange, которая без принятия кардинальных изменений вряд ли будет на многое претендовать (особенно после запуска A-Counter'a). На стартовой дорожке, разминая свои электронные мускулы, стоит A-Counter, готовый вот-вот ринуться с места. Борьба обещает быть интересной, тем более, что победителю достанется значительная часть баннерной рекламы в Украине.

СВОБОДНАЯ ВАRЯ

FREEWARE.RU

Геннадий ОСИПЕНКО (gena@mycomp.com.ua)

Итак, пользователь, ты вновь открыл нашу газету и увидел знакомое ***«свободная ваRя»****. Тебе не терпится опять проводить бессонные ночи, скачивая файлы и ругая провайдера за оборванный download. Всеми силами стараюсь помочь тебе в этом. И сегодня наш гость — киевский сайт* ***SoftOboz****. Надеюсь, что он тут приживется и будет чувствовать себя, как дома, на родном* **http://www.webber.net.ua/softoboz**. *Также мы рассмотрим программы со старого доброго* ***freeware.ru****.*

Программа этой недели на *freeware. ru* — ***ViruSafe Web 8.0***. Она позволяет проверять файлы на вирусы в процессе их скачивания. Как по мне, программа будет полезна всем пользователям. А тебе как homo downloadis (человеку скачивающему), она уж точно не помешает.

ViruSafe Web 8.0 update!, 2,6 Мб
ftp://ftp.freeware.ru/pub/mycomputer/antivirus/vsweb8.exe

Обзор откроют ваRи, найденные на SoftOboz'е. Пока их только две, но я надеюсь — в следующем выпуске количество увеличится.

Если ты, как любой образованный пользователь, знаешь о проблеме y2k (2000 года), то наверняка интересуешься, выдержит ли твой ПК «переходный период». *SoftOboz* предлагает твоему вниманию две программы, выполняющие одинаковые функции, но в корне отличающиеся по способу их исполнения. Первая программа — ***Ontrack Y2K Advisor v1.0***. Она создаст системную дискету со своей собственной ОС. Потом попросит тебя перезагрузить компьютер, проведет тестирование и выдаст отчет. После всего этого посоветует, как вести себя «на рубеже», и установит правильное время на часах компьютера (под твоим чутким руководством). С другой программой дело обстоит гораздо проще: ее надо просто запустить. Не беда, что ***Year 2000 Test v1.1*** написан под DOS, он прекрасно справляется со своими обязанностями и под Windows. Правда, есть одно неудобство: программа не ставит правильные время и дату на часах ПК. Итак, подведем итоги. Лично мне больше понравился Ontrack Y2K Advisor v1.0, но если тебе лень читать инструкции на английском языке, и под рукой нет чистой дискетки — смело скачивай Year 2000 Test v1.1. Тем более, что он в 30 раз меньше.

Ontrack Y2K Advisor v1.0, 440 кб
http://www.ontrack.com/re/do/Y2kdisk.exe

Year 2000 Test v1.1, 15 кб
http://www.micro2000.com/year2000.exe

В старые добрые времена, когда каждый пользователь знал, почему не следует писать *«format C:»* или *«del C:*.*»*, существовала программа *BigFoot*. Через заданные промежутки времени по экрану пробегал, оставляя следы, снежный человек. Именно на них тебе и приходилось смотреть. Одни любили эту программу, другие нет — но все же она была довольно популярной. И вот свершилось. Вышла версия ***BigFoot 2.0*** для Windows. Улучшилась графика, звук и гибкость настроек. Можно даже установить функцию автозапуска программы при запуске Windows. Эх, опять можно хорошо и по-доброму подшутить над своими друзьями: «Эй, да у тебя по Рабочему Столу Йети бегает!».

BigFoot 2.0, 45 кб
Автор: ***NeWMaN AleX*** **(newman@uic.tula.ru)**
http://www.freeware.ru/download.ephtml?ID=829

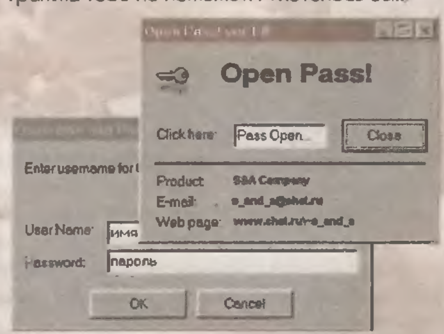
Тебе надо разослать приглашения на свадьбу? Или о чем-то уведомить по интранету своих подчиненных? Тогда тебе просто необходим ***Mail them 1.00***. Эта программа проста в управлении. Интуитивно понятный интерфейс и хорошее описание всех функций программы не заставит тебя напряженно думать. Mail them предназначена для массовой рассылки сообщений по электронной почте. У нее есть один большой недостаток: к сожалению, нельзя менять кодировку русского языка. Все сообщения отсылаются в стандартной кодировке Windows — *Win-1251*.

Mail them 1.00, 848 кб
Автор: ***Д.Каширин*** **(kashirin@geocities.com)**
http://www.freeware.ru/download.ephtml?ID=1081

Иногда так удобно управлять компьютером с помощью клавиатуры! Особенно, если мышка и коврик загрязнились, а чистить их нет ни желания, ни времени. Для таких пользователей Windows была написана программа ***MinMax 1.02***. Запустив ее, ты сможешь проделывать различные операции с окнами, даже не прикасаясь к мышке. Единственное ограничение — тебе нужна клавиатура с кнопкой **я**. Нажимая **я** и стрелки, ты сможешь минимизировать окно, распахнуть его на весь экран и построить окна. К тому же можно запомнить девять наиболее удобных позиций окна. И это еще не все. Нажимая разные комбинации клавиш (описаны в *readme.txt*), ты сможешь запустить Screen Saver, поместить курсор под окном ввода пароля и т.д. К моему глубокому сожалению, я не нашел ошибок в программе. Так что придется порекомендовать ее для скачивания.

Min Max 1.02 for Windows 95/98, 13 кб
Автор: ***Павел Коротаев*** **(tsoftgroup@ors.kirov.ru)**
http://i.am/tsoft

Раз уж речь зашла о программах, облегчающих жизнь простого пользователя, следует упомянуть ***Open Pass ver 1.1***. По личному опыту я знаю, как порой бывает тяжело ввести пароль вроде «41w4y5#L0v4», особенно если он прячется за астериксами (значками «*»). Open Pass избавит тебя от этой проблемы. Он просто уберет астериксы, а вместо них покажет написанный текст. Если же ему не удастся их убрать, то он отобразит текст в окне своей программы. Автор уверяет, что он исправил некоторые ошибки. Но мне все-таки удалось выловить «жучков». Если от тебя требуется ввести пароль в окне браузера, то программа тебе не поможет. А хотелось бы...



Open Pass ver 1.1, 3,6 кб
Разработчик: ***S&A Company*** **(s_and_a@chat.ru)** **http://www.freeware.ru/download.ephtml? ID=761**

Вот и закончен обзор. SoftOboz мирно посапывает в теплом уголке. Я думаю, ему у нас понравилось. До следующей скачки (шепотом)!

ОРЕШЕК ЗНАНИЙ ТВЕРД но все же...

Наталья ОРИЩУК-ПУТЕВОДНАЯ

Глава 3: Gaudeamus igitur

...Цитадель знаний успешно взята, и личный Ваш флажок победно реет над зданием университета. Самое время с восторгом предаться вкушению плодов науки и познать все прелести студенческой жизни.

Дегустирование интернет-студенческих «изюминок» мы начнем с сайта под красноречивым названием ***«Alma Mater»*** (**http://www.geocities.com/Athens/Academy/8474/items.htm**). И сразу приятно удивимся — сервер наш, родной, украинский.



Скажу даже больше — Киевского института международных отношений. Об этом нам сообщают в разделе *«Новости»* — правда, весть о запуске сайта в марте 1998 года так и остается пока единственной и самой свежей новостью. Но не будем зацикливаться на отдельных недостатках «Alma Mater», а поговорим лучше о достоинствах этой уникальной базы данных. Основной раздел сайта так и называется — *«Учебная база данных»* и содержит солидную коллекцию конспектов, экзаменационных билетов, упражнений, тестов — в общем, всего того, что необходимо студенту в тяжелый период сессии. Учебные материалы по английскому, истории дипломатии (международных отношений), конфликтологии, журналистике, информационным технологиям, риторике и прочим профильным дисциплинам студентов-международников могут пригодиться не только будущим дипломатам, но и учащимся других вузов. К примеру, *«История дипломатии»* качественно и быстро поможет подготовиться к экзамену по всемирной истории 1945-97 гг., *«English»* не оставит в беде студентов, готовящихся сдать разговорный английский. А *«Информационные технологии»* предоставят цикл лекций по Интернету, не говоря уже о возможности «скачивания» необходимой учебной литературы — с таким багажом не страшен никакой экзамен. Но и на этом предусмотрительность авторов сайта не кончается. В главе *«Заявления»* хранятся украиноязычные формы официальных документов по утверждению курсовой работы и по переводу студента на другое отделение.

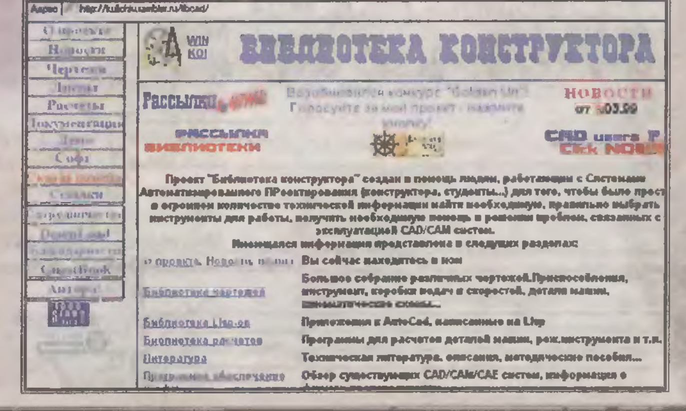
Насладившись плодами кропотливой работы создателей «Alma Mater», отправимся на поиски спасительных линков для студентов других профориентаций. К примеру, медиков. Согласитесь, с международниками у них мало общего, а экзамены сдавать тоже приходится — да еще какие! И вот примечаем мы вдали что-то студенческое и медицинское, огромное-преогромное. Да это же ***«Найкращі медичні лінки, відібрані спеціально для студентів-медиків»*** (**http://www.meduniv.lviv.ua/inform/studlinks.html**)! Но не обольщайтесь украиноязычным названием: внутренность сайта начинена линками англоязычными, понятный же язык (русский или украинский) встречается довольно редко. Но даже этого «редко» хватит для подготовки к сложным медицинским экзаменам, потому что общее количество сайтов поистине огромно. «Золотые россыпи» студенческих медлинков разделены на семь основных групп, и потому нужный адрес несложно выудить из местного моря информации. *«Ассоциации»* (общества студентов-медиков во всем мире), *«Общие сайты»*, *«Образование»* (курсы, путеводители, онлайн-лаборатории, лекции, университетские сервера и многое другое), *«Помощь в учебе»* (экзамены, тесты, рефераты, вопросы, ответы — в том числе русско- и украиноязычные), *«Мультимедиа»* (видеозаписи опытов и занятий, анимация и фото — не для слабонервных!), *«Гранты, работа»* (имеется информация о предоставлении грантов украинским студентам, аспирантам, преподавателям), *«Юмор»* (доктора еще и шутят!), *«Другое»* (списки медицинских школ в Европе, Америке и т.д.).

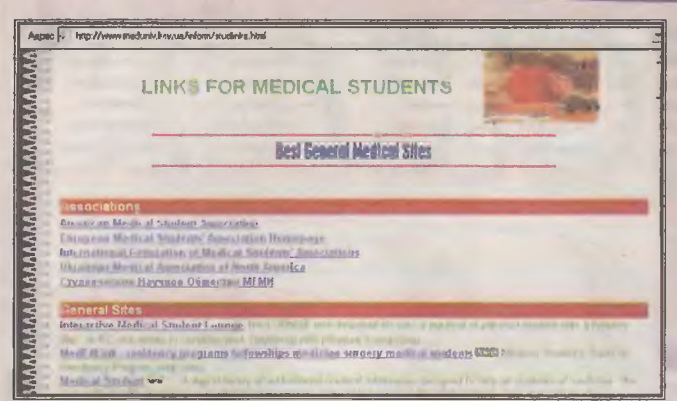
Ну, за студентов-медиков теперь можно не волноваться — они свои экзамены сдадут, а может, потом еще и нас грамотно полечат. Вот что делать будущим инженерам и конструкторам? Не пропадать же им, в самом деле! Ведь есть на свете сайт ***«Библиотека конструктора»*** (**http://kulichki.rambler.ru/libcad/**) — почему бы не поведать о нем многомиллионной студенческой аудитории?

Итак, рекомендую вам полезный и качественный кладезь учебных материалов: *чертежи, расчеты, программное обеспечение* (Софт), *«скорая помощь»* (ответы специалистов) и т.д. *Библиотека необходимой литературы:* технической, учебной, методической и прочей. А также коллекция ссылок по техническим ресурсам в Интернете. Эх! Гуманитарию этого никогда не понять.

Кстати, как там они, гуманитарии? Что для них отыщется на полках Интернета? Пожалуй, только рефераты. Да ссылки известного «поисковика» ***«Alpha Counter»*** (раздел *«Студенту»*) так и называются *«Рефераты по истории»* (**http://www.history.ru/ref.htm**) и *«Рефераты по педагогике»* (**http://www.history.ru/refped.htm**). Но на поверку оказывается, что оба этих адреса — близнецы-братья. То есть произрастают они, как ветви из дерева, из одного линка. И что их дружную семью дополняют реферативные родственники по другим гуманитарным наукам: литературе, философии, культурологии, религии, искусству и т.д. Понадобился нам, к примеру, реферат по педагогике — пожалуйста, вот энное количество ссылок на разные коллекции рефератов, где нужная тема наверняка имеется.

А ***коллекций рефератов***, как известно, существует великое множество. Подобными ссылками в изобилии одарит желающих *«Rambler»* и *«Alpha Counter»*. Да и не только они. Не знаю, насколько это приятно для студентов, честно пишущих свои рефераты, добрые бесплатные «коллекционеры» дают «скатать» что угодно по какому угодно предмету. Остановимся





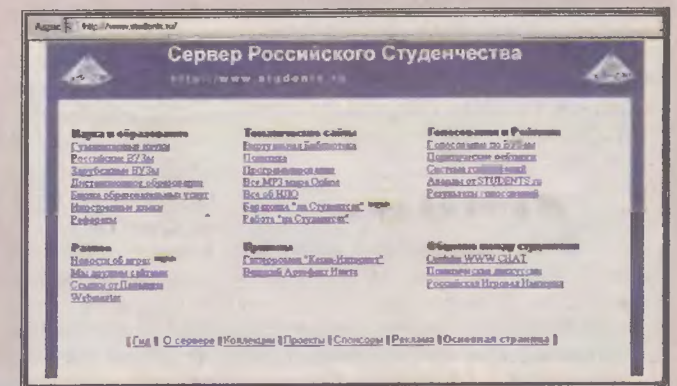
на крупном «воротиле» реферативного (дипломного, курсового) дела — ***«Центральном Банке Российских Рефератов»*** (**http://dlc.miem.edu.ru/referat/**). Эта грандиозная машина имеет в своем распоряжении почти пять тысяч работ — мощная сеть, опутывающая доверчивых преподавателей. Во избежание скандала, каждому «позаимствовавшему» предлагается внести данные о своем учебном заведении и о «написанном» реферате — дабы повторно не «подложить свинью» одному и тому же педагогу. Два основных раздела — *«Все по языкам»* и *«Все по категориям»* создают дополнительные удобства для пользователей сервера. «Все по категориям» представляет собой систему поиска по темам от *«Авиации и космонавтики»* до *«Юриспруденции»* (всего — более пятидесяти тем). Кликнув на «Все по языкам», находите нужный реферат на украинском или на английском языках — вот до чего предусмотрительны создатели сервера.

Но если даже здесь студент нужной темы не обнаружит (а может, хочет блеснуть оригинальностью и самостоятельностью мышления), его ждет сайт ***«Рефераты на заказ»*** (**http://www.halyava.ru/methecon/**). Здесь российские мастера за небольшую плату (15-20 рублей страница) сделают из Вас вундеркинда. Причем напишут они не только рефераты, но и курсовые, дипломы, и даже диссертации. Наверное, скоро начнут делать под заказ научные открытия. Представляете, заплатили деньги, и — Нобелевская премия. Только дам маленький совет: беря, например, такую тему, как *«Символика в повести А.С. Пушкина «Пиковая дама»* (раздел *«Образцы рефератов»*), желательно хотя бы знать, кем этот А.С. был, и что там у Германна с Лизой вышло. И еще: помните, что доступ к Интернету имеют не только нерадивые студенты, но и преподаватели.

Ну, с рефератами покончили. Переходим к студенческим обществам и специфическому фольклору. По традиции, обращаемся к студенчеству российскому — с украинскими студенческими обществами пока нам не везет. Итак, ***«Сервер Российского Студенчества»*** (**http://www.students.ru/**) — серьезный поисково-тематический ресурс. Основные разделы: *«Наука и образование»* (гуманитарные науки, российские и зарубежные вузы, дистанционное обучение, биржа образовательных услуг и т.д.), *«Тематические сайты»* (виртуальная библиотека, политика, программирование, все об НЛО, «барахолка» и работа), *«Голосования и рейтинги»* (внутренние конкурсы, награды, рейтинги) и *«Общение между студентами»* (онлайн чат, политические дискуссии, Российская Игровая Империя). Приглядимся к серверу повнимательнее. *«Гуманитарные науки»* представляют собой большую библиотеку научной литературы по гуманитарным дисциплинам. Обращает на себя внимание местная склонность к мистике и политике — почетные места заняли *«Парапсихология»*, *«Религия»*, литература по йоге и оккультизму, а также дискуссия о национальной идее России. А таинственная глава «Прав ли Нострадамус?» сводятся к рассуждениям о будущем России. Но в целом, сервер обладает мощной научной библиотекой, которая могла бы пригодиться любому студенту.

Но есть на российском сервере и еще кое-что. А именно — *«Студенческий Гиперроман»*, интерактивная народная история, продолжить которую может любой желающий. Главный герой — друг Дункана Маклауда и неутомимый борец против Кащея Бессмертного, но... дальше читайте сами.

Студенческий фольклор можно отыскать и в ссылках «Рефератов на заказ» — не очень смешные анекдоты из газет и из жизни. Но зато ***«Санкт-Петербургская студенческая страничка»*** (**http://www.sss.rcom.ru/tales/**) полностью реабилитировала студенческое чувство юмора. В разделе *«Студенческие рассказы»* имеются полнометражные авторские истории, написанные не столько мастерски, сколько от души. Ну а настоящий клад студенческих «приколов» хранится на сайте *«Студенческий фольклор»* (**http://users.psu.ru/~cherem/stud/index.html**. Тут, кстати, представлены не только вездесущие россияне, но и крымчане (что не может нас, патриотов, не радовать). ***«Крымский студенческий сервер»*** (**http://www.ccssu.crimea.ua/stud/**) заслуживает особого внимания и теплых слов. Здесь есть не только разные «шаровые» приспособления для лентяев, но и настоящая романтика. Мечи и оружие, картины художников Возрождения, картины в стиле фэнтези, даже расписания поездов и электричек (для горящих жаждой странствий) — все это до того приятно и хорошо, что хочется воскликнуть: «Боже, храни студентов!».



В ПОИСКАХ ИДЕАЛА

Сергей Толокунский (SergT@mycomp.com.ua)

(Продолжение, начало см. №9)

Оперативная память

На сегодняшний день для большинства офисных приложений, мультимедиа-энциклопедий и игр достаточно 32 Мб оперативной памяти. Однако, учитывая все возрастающие запросы приложений, я бы рекомендовал установить в компьютер 64 Мб..., а то и больше.

Что же даст добавление новых мегабайтов? Конечно, частота кадров в *Quake* не изменится, зато скорость загрузки различных программ заметно увеличится. Быстрее будут выполняться программы, связанные с двух- и трехмерной графикой, распознаванием текста и т.д. — т.е. пакеты, обрабатывающие большие массивы данных.

Следует также обратить внимание на тип оперативной памяти. Если Ваш компьютер работает на частоте системной шины 100 МГц, то придется покупать модули памяти стандарта PC-100. Стоят они на пару долларов дороже обычной, зато гарантируется отсутствие сбоев на 100 МГц, часто и на повышенных частотах 103, 112 МГц (что по достоинству оценено «разгоняльщиками» процессоров).

Жесткий диск

В условиях постоянного снижения цены 1 Мб дискового пространства можно дать только один совет: чем больше Ваш винчестер, тем лучше. Еще вчера казавшиеся «бесконечными» диски объемом 6.3 Гб сегодня занимают места в настольных системах. И подобная тенденция постоянного роста дискового пространства будет, скорее всего, продолжаться. Так что не расстраивайтесь, если через полгода после покупки нового «большого» «винта» Вы обнаружите, что он стал совсем «маленьким» да еще и подешевел процентов на 50. Такова жизнь...

Выбирая интерфейс жесткого диска (IDE или SCSI), следует прежде всего подумать о том, для каких задач Вы собираетесь использовать компьютер. Дело в том, что SCSI обеспечивает большую скорость передачи данных, однако для этого требуется специальный контроллер. Если таковой не интегрирован в материнскую плату (обычно это «навороченные» платы, предназначенные для серверов, высокопроизводительных рабочих станций и т.п.), то его придется покупать отдельно. Кроме того, SCSI-винчестеры, как правило, стоят дороже своих IDE аналогов. Поэтому установка SCSI жесткого диска в домашний или офисный компьютер вряд ли будет оправдана.

ОС *Windows 95 OSR 2* и *Windows 98* поддерживают файловую систему *FAT32*. Последняя построена на том же принципе, что и *FAT16*, но имеет несколько существенных преимуществ. Прежде всего, это поддержка разделов диска объемом более 2 Гб. В FAT16 Вы не могли создавать такие большие диски (это ж сколько разделов нужно «завести» на 20 Гб диске!). Кроме этого, использование FAT32 позволяет увеличить свободное место примерно на 20-30%, особенно если на диске хранится много мелких файлов.

К сожалению, Windows 95 не умеет переводить диски с FAT16 в FAT32. Для этого Вам придется либо пользоваться «левыми» утилитами, либо... переразметить и переформатировать диск (естественно, важные данные придется сначала сохранить, а потом скопировать обратно). Зато в Windows 98 уже есть стандартный конвертор, который переделывает формат на лету, сохраняя данные.

Видеокарта и ускоритель

Тема выбора видеокарты и 3D-ускорителя заслуживает, безусловно, отдельной статьи. В этом же материале следует отметить, что для обычного офисного или домашнего (не игрового!) компьютера вполне подойдет простенькая двухмегабайтная карточка. PCI или AGP? По большому счету это значения не имеет, так как быстродействие *Microsoft Office* вряд ли зависит от типа шинного интерфейса. Конечно

же, AGP более новый и «продвинутый» стандарт, однако практической пользы от этого мало. С другой стороны, разница в стоимости обычных S3-шек и дешевых 3D-акселераторов (например *Intel 740*) составляет примерно $10-20. Так почему бы не установить такой ускоритель, и в обеденный перерыв перестрелять пару десятков монстров в Quake? По-моему, вариант недорогого, но функционального 3D-ускорителя, должен быть очень привлекательным.

Конечно же, для современных игр нужен быстрый акселератор с хорошими драйверами и большим набором 3D-функций. Но об этом мы поговорим в другой раз. Сейчас скажу лишь, что никакие новые мультимедийные инструкции (будь-то *KNI* в *Pentium III* или *3DNow!* в *K6-2* и *K6-III*) не могут заменить графический ускоритель. И дело здесь не в скорости, а в качестве картинки. Запустите *Quake II* в режиме Software и Open-GL (или Glide) и «почувствуйте разницу».

А хотите посмотреть телевизор с помощью компьютера? Нет проблем: платы с TV-тюнером предоставят эту возможность. Не знаю, насколько удобно смотреть телесериалы даже на 17" мониторе, но, во-первых, можно делать скриншоты, а во-вторых... переключать каналы мышкой — это будет просто «круто».

Звуковая карта

Лично для меня компьютер без звуковой карты теряет половину привлекательности. Нет, я не занимаюсь компьютерной музыкой, но разве можно играть в игрушку и не слышать ничего, кроме щелканья клавиш по клавиатуре?

Наиболее распространены «в народе» простенькие саунд-карты стандарта *Sound Blaster, SB Pro, SB16* и т.д. Их вполне хватает для большинства игр, к ним можно подключить микрофон и поговорить с кем-нибудь через Интернет. Да, нет у *ESS 1688* Wave table, ну и что? Для DOOM'а и Windows это и не нужно.

И все же... обычные звуковые карты обеспечивают только Stereo звук. А значит ни о каком точном позиционировании источников звука, эффекте присутствия и прочих «примочках» речь не идет.

Ситуацию должны исправить новые аудиокарты — *Creative SBLive!* и *Diamond MX300*. Их функциональные возможности практически одинаковые — обе обеспечивают «трехмерный» звук (с вертикальным позиционированием) с воспроизведением на 4-х колонках. При использовании специальных плат расширения Вы сможете подключить 5+1 колонку и наслаждаться звуком Dolby Digital (например, в фильмах с DVD). Но даже на четырех колонках аудиосопровождение впечатляет: звук *Unreal* и *Half-Life* идет отовсюду. Естественно, акустическая система должна быть на высоком уровне: пассивные китайские колоночки по 0.5 Вт и Dolby Digital — «несовместимые» понятия.

CD/DVD-привод

CD-ROM дисководы настолько прочно вошли в жизнь, что сейчас уже и не верится, что были времена, когда программы приходилось ставить с дискет. Приводы CD-ROM все ускоряются, 16х сменились 32х, появились 40х и 50х модели (напомню, что 1х равен 150 Кб в секунду).

Вопрос заключается в том, стоит ли покупать самый-самый быстрый привод. С одной стороны, разница в цене «соседних» дисководов (например 16х и 20х, 24х и 32х) невелика, так почему бы и не купить более быстрый. С другой стороны, скорость считывания данных во многом зависит не только от привода, но и от самого диска. Это значит, можно потратить лишние деньги и не получить никакой отдачи. Кроме того, системы кэширования и упреждающего считывания данных в Windows практически стирают и без того малозаметную грань между «скоростями». Да и проблемы с шумом и вибрацией в высокоскоростных моделях решены не до конца. Поэтому, я бы не стал гнаться за циферкой перед «х», а потратил бы деньги на DVD-привод, который, кстати, читает и обычные диски CD-ROM.

О преимуществах новых дисков мы уже писали (МК, №9, 1998). Напомню, DVD-диски обладают большой емкостью (до 18 Гб) и позволяют хранить видео в высоком разрешении и без потери качества. Кроме того, звуковое сопровождение в DVD-фильмах обычно записывается в формате Dolby Digital, что при использовании 3D-аудиокарты даст возможность за сравнительно небольшую сумму построить дома систему домашнего кинотеатра.

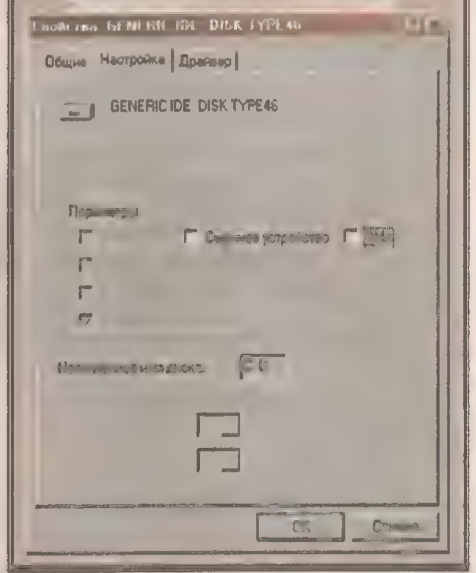
Магнитооптика

На смену привычным дискетам приходят магнитооптические. Наибольшую популярность завоевали приводы *Iomega ZIP* и *LS-120* (несовместимые между собой). Обе системы имеют свои преимущества и недостатки: ZIP работает достаточно быстро, но емкость носителя меньше, чем у LS-120. Зато LS-120 «умеет» читать обычные 3-дюймовые дискеты, скорость же оставляет желать лучшего. Поэтому дать конкретную рекомендацию, «какое устройство лучше», трудно.

Если Вы ожидаете в конце статьи строчку из прайса, вынуждены вас огорчить — ее не будет. Надеюсь, что теперь Вы четко сможете представить *оптимальную для Ваших нужд конфигурацию*.

ПОЛЕЗНЫЙ СОВЕТ

Хочу еще дать несколько полезных советов пользователям Windows 95. Во-первых, установите IDE-драйверы, которые должны поставляться вместе с материнской платой. Во-вторых, если Ваш диск поддерживает протокол передачи данных *Ultra DMA* (практически все более-менее новые модели работают с ним), то зайдите в *«Панель Управления -> Система»* и в разделе *«Дисковые накопители»* выберите жесткий диск. Затем нажмите кнопку *«Свойства»* и в появившемся окне перейдите на закладку *«Настройка»*, поставив галочку в пункте DMA, — это должно включить поддержку Ultra DMA протокола. От себя замечу, что я действительно ощутил ускорение работы системы после включения UDMA режима.



МОНИТОРЫ
Мифы и реальность

вопросы задавал Виталий ШЕЛЯГ

Вещи окружают людей, а люди окружают их мифами. Вот под столом стоит компьютер, а на столе — монитор. Ну чего проще — телевизор на поворотной подставке! Так внешнее сходство порождает миф о том, как легко сделать телевизор из компьютерного монитора или наоборот. Да, человек произошел от обезьяны. Но много ли общего у них теперь? Попробуйте прыгать с дерева на дерево, как мартышка. Не получилось? Тогда пусть обезьяна напишет вам программку «Hello, World!» Тоже не получилось? Что ж, каждому свое!

Вообще-то, без мифов скучно. Но есть такие, которые, укоренившись в массовом сознании, мешают работать. Например, о мониторе: «Он что-то излучает!» Или: «Он на меня смотрит, и у меня голова болит!»

Но от чего же на самом деле болит голова у человека, сидящего перед компьютерным монитором? Этот и некоторые другие вопросы мы задали доктору В.

Голова болит от непостоянства.

Что Вы имеете в виду?

Непостоянство изображения на экране монитора. Глазам трудно следить за пульсирующим изображением. Это можно сравнить с одеванием дрыгающего ручками и ножками ребенка или со стрижкой вертлявого щенка. От напряжения глазных мышц очень скоро начинает болеть голова.

С чем же связано это непостоянство или пульсация?

С построчным принципом создания изображения на экране.

Представьте себе, что Вы пишете стихотворение мелом на доске. Но, написав букву, Вы стираете предыдущую. И так слово за словом, строка за строкой. Вряд ли сидящие в зале смогли уловить смысл написанного. Тогда Вы пишете еще и еще, все быстрее и быстрее... В конце концов, Вы носитесь так быстро, что Вас почти не видно, но зато написанное стихотворение можно прочитать целиком.

Примерно так же создается изображение на экране электронно-лучевой трубки (ЭЛТ). Электронный луч, пробегая по экрану, зажигает на нем яркие точки, которые быстро гаснут, но фиксируются нашим зрением. И так строка за строкой, сверху вниз, потом снова и снова... Если все это происходит достаточно быстро, нам кажется, что изображение неподвижно.

Удобнее было бы читать стихотворение, если бы перед доской не бегал безумный поэт.

К сожалению, в мониторах с ЭЛТ это невозможно. Можно лишь ускорить движение луча по экрану, увеличив при этом частоту воссоздания (регенерации) изображения, на что и направлены усилия конструкторов. Практика показывает, что при частоте регенерации около 100 Гц создается почти полная иллюзия неподвижного изображения и утомляемость зрения резко снижается.

Что же мешает увеличить эту частоту до, скажем, 200 Гц?

Сложность управления пучком быстро летящих электронов.

Вот маленький пример: в режиме 800x600 при частоте регенерации 100 Гц луч пробегает по экрану слева направо 600*100=60000 раз в секунду. Размер экрана 15-дюймового монитора по горизонтали около 28 см. Значит, световое пятно движется со скоростью 28 см*60 000= 168 0000 см/сек или 60 480 км/час! Согласитесь, что при таких скоростях всегда точно попасть электронным лучом в заданную точку экрана — сложная техническая задача. Примерно такого же уровня, как расчет баллистики ракеты средней дальности.



Да, это сложнее, чем сбить горохом из трубочки всех кружащихся под лампочкой мух. Но только ли частота регенерации влияет на утомляемость зрения?

Еще очень важна четкость изображения. Экран цветного монитора представляет собой мозаику из разноцветных точек — красных, зеленых и синих, собранных в триады (обычно в форме треугольника). Таким образом, в цветном мониторе формируются три изображения — красное, зеленое и синее, в результате сложения которых и получается нужный цвет. Понятно, что его четкость зависит от размера триад. Чем меньше они, тем чаще их можно расположить на экране.

Не менее важна и точность совмещения цветовых изображений (растров). Трудно читать текст, искаженный цветными ореолами вокруг букв! Но если размер триад и расстояние между ними определяются только конструкцией ЭЛТ, то точность совмещения растров зависит как от конструкторских решений, так и от качества изготовления, настройки, транспортировки монитора. Ведь в цветном мониторе приходится решать задачу управления не одним, а тремя электронными лучами!

Но если ЭЛТ так сложны, почему же от них до сих пор не отказались? Есть же и другие типы экранов...

Да, есть, например, экраны на жидких кристаллах. В мониторах с такими экранами полностью решены проблемы совмещения растров и геометрические искажения изображения. Но, в общем, изображение на экране ЭЛТ пока получается лучше — более яркое, насыщенное. Есть еще плазменные, светодиодные и другие типы экранов. Вероятно, в ближайшем будущем для разных целей будут применяться мониторы разных типов. Но пока самыми массовыми и универсальными остаются мониторы с ЭЛТ.

Очень часто приходится слышать об излучении, исходящем от экрана монитора...

Экран излучает, в основном, свет, который мы видим. Излучение в рентгеновском диапазоне очень слабое. Его интенсивность зависит от размеров экрана и некоторых особенностей конструкции, но во всех случаях укладывается в санитарные нормы развитых стран. По крайней мере, специалисты не считают его причиной головных болей или других расстройств организма. Присутствует также излучение в коротковолновом диапазоне, что может создавать помехи в работе радиоприемника или радиотелефона.

А может быть, причиной головной боли видеокарта?

Конечно, если она не соответствует применяемому монитору или если ее параметры выбраны неправильно!

Например, вы имеете 15-дюймовый монитор с шагом 0.28 мм. Значит, по горизонтали уложится приблизительно 28см/0,28 мм=1000 элементов изображения, а по вертикали — 21см/0,28 мм = = 750. Следовательно, оптимальный размер изображения для Вашего монитора не более, чем 1024x768. Установив больший размер, Вы потеряете четкость изображения.

Купив новый большой монитор, не забудьте проверить частоту регенерации, которую обеспечивает ваша видеокарта при новых параметрах. Если она меньше 80 Гц, придется добавить видеопамять или сменить карту.

Вы могли бы рекомендовать какие-нибудь конкретные модели мониторов из имеющихся на рынке?

В общем случае — нет. Многие известные фирмы выпускают модели компьютерных мониторов среднего класса, различающиеся больше дизайном, чем параметрами. В большинстве случаев любая из этих моделей — удачный выбор, если Вы не предъявляете к качеству изображения особых требований. А те, для кого оно (качество) важно, сами сделают свой выбор.

Но есть и продукция малоизвестных фирм — мониторы таких марок, как AMAGA, TARGA, SHAMROK и т.п. Обычно они на 20-30% дешевле, но стоит ли их покупать?

Эти мониторы не обязательно хуже. Скорее всего, они собраны из тех же элементов по тем же схемам, но неизвестно, насколько тщательно. Поэтому при покупке их надо внимательно проверить. Но для этого нужно иметь определенный опыт.

А что делать тем, у кого такого опыта нет?

Покупать изделия известных фирм. Но все равно, проверять нужно. Мне, например, попался однажды монитор SONY (!) с жутким несовмещением растров по краю экрана. Видно, его хорошенько тряхнули при перевозке, и детали отклоняющей системы сдвинулись с родных мест.

На что же обращать внимание при покупке?

Равномерность цвета по полю экрана и совмещение растров. И то и другое хорошо видно при открытом текстовом файле. Поле документа должно быть равномерно белое, буквы не иметь цветных окантовок.

При открывании и закрывании окна, границы видимого изображения не должны сдвигаться. Эта проверка показывает качество стабилизации высокого напряжения и отражает общий технический уровень монитора.

Монитор не должен пищать ни в каком из рабочих режимов. Слушать надо с обратной стороны.

Для мониторов высокого класса есть более точные способы проверки, но это дело профессионалов.

Когда-то моя бабушка закрывала экран телевизора салфеткой, чтобы не выгорал...

А для мониторов придумали хранители экрана — тоже чтоб не выгорали. Но современные мониторы не боятся выгорания.

А чего они боятся?

Магнитного поля. Нельзя ставить рядом с монитором динамики (кроме специальных, с экранированной магнитной системой). Кстати, как и в телевизоре, в



мониторе есть петля размагничивания, которая включается на несколько секунд в момент подачи питания. Эта петля может заодно размагнитить и неосторожно оставленную на мониторе дискету или звуковую кассету.

Еще монитор боится сырости, пыли и плохого питания.

На что еще Вы бы хотели обратить внимание наших читателей?

На монохромные (черно-белые) мониторы. Их незаслуженно забыли из-за агрессивной рекламы. А на самом деле, монохромные мониторы удобнее для тех, кто работает с текстом. Благодаря тому, что экран у них не мозаичный, а равномерный, текст получается более четкий и намного меньше утомляет зрение.

Спасибо за интервью!

На здоровье!

Джойстики — это ВЕЩЬ!

Сергей Н. МИШКО

Вы ярый поклонник компьютерных игр? И Вам уже не хватает той свободы движений, которую могут предоставить клавиатура и мышь, — тогда попробуйте «подружиться» с джойстиком. Для фанатов всевозможных симуляторов адреналин в крови обеспечен. Итак...

В данном обзоре рассматриваются несколько моделей джойстиков. Заметим сразу — не стоит джойстик отождествлять... ну, хотя бы с процессором. Дело в том, что в случае с процессором ситуация проще — чем больше МегаГерц и проч., тем лучше. Аналогично обстоят дела и с другой «начинкой», только вот для манипулятора данный принцип не срабатывает. Сказать, что мой джойстик лучше твоего, — все равно, что не сказать ничего. Прежде всего, рассмотрим недостатки и достоинства тех или иных моделей.

Недостатки

Самый очевидный из них — прочность материала, из которого делаются джойстики. Как правило, это пластмасса. Нет ничего удивительного в том, что после энного количества «горячих сражений» Вы вдруг заметите: штурвал самолета плохо слушается, а пулемет почему-то стреляет с осечками — ни кнопки, ни механика джойстика не вечны. Увы, но это проблема многих манипуляторов.

Blakchawk

Однако, все списывать на пластмассовый корпус было бы неправильно. Проблемы с управлением могут возникнуть и по другим причинам. А качество самой «начинки» джойстика зачастую оставляет желать лучшего.

У некоторых моделей есть проблемы с устойчивостью. Представляете, что происходит при сочетании жестких пружин и плохого контакта манипулятора с поверхностью стола?

Собственно говоря, этим и исчерпываются самые «страшные» проблемы. Теперь попытаемся охарактеризовать некоторые модели манипуляторов.

Джойстики Gravis

Это пример функционального дизайна. Чувствительность у данных моделей прекрасная, при работе с ними, рука практически не устает. Правда, не всем придется по душе достаточно большое основание. Конечно, свободного места на столе может и не остаться, но зато будет обеспечена хорошая устойчивость, что, согласитесь, тоже неплохо.

Существуют различные модели джойстиков. Для новичка подойдет ***Blackhawk***: ничего особенного, но и ничего лишнего. Прекрасная возможность поучиться: всего 4 кнопки и колесико *Throttle*. Если же Вы не считаете себя «чайником», попробуйте ***Thunderbird*** или ***Thunderbird 2***. Нестандартная, но довольно удобная рукоятка, сразу бросающаяся в глаза расцветка. В общем, что-то весьма необычное. Но не спешите с выводами. Попробуйте обе модели (Thunderbird и Thunderbird 2), быть может, какая-то вам и понравится. Здесь есть *Elewator Trim Control* и еще 4-позиционный *Hat Switch*. Если по каким-то причинам Thunderbird вас не устраивает, испытайте *Firebird 2*. Тут в наличии 13 программируемых кнопок, Throttle и Elewator Trim Control, а также 8-позиционный программируемый Hat Switch. Для данной модели стоит приобрести большой стол, так как основание здесь немаленькое.

Thunderbird

Приятно удивляет точность при работе с манипуляторами этого семейства и минимум проблем с инсталляцией, программированием и использованием. Загляните на **http://www.gamespot.com**.

F22 PRO/F16 (Thrustmaster)

Джойстик ***F22 PRO*** содержит 4 кнопки, столько же 4-позиционных переключателей типа *Hat switch* и еще *2-позиционный курок*. Все «семейство» легко настроить по своему усмотрению. Для этого и используется возможность программирования кнопок и Hat'ов.

Хотя особых трудностей этот процесс не вызывает, делается это несколько запутанно. В джойстике существует разъем для подключения клавиатуры. А манипулятор подключается к клавиатурному разъему компьютера. После таких своеобразных соединений можно приступать к программированию. Пишется «прога» (макрос), где Вы приводите функции, назначаемые соответствующим органам управления манипулятора. Далее созданное Вами загружается в память джойстика. Как правило, в комплекте с джойстиком есть программа-загрузчик. Иногда неприятно удивляет, что в некоторых моделях такие программы работают только под управлением DOS. Конечно, если постараться, в Интернете можно найти и Windows-версии (находится народ, которому не «облом» писать). Но, согласитесь, это не самый большой недостаток. И не забудьте — для кнопок и Hat'ов можно запрограммировать 3 состояния: «кратковременное нажатие», «нажал и держишь», а также «реакция на отпускание кнопки» (иногда это бывает полезно). Одним словом, есть с чем экспериментировать.

Wingman

Стоит обратить внимание на форму джойстика. Сложно сказать, что думают об этом профессиональные пилоты, но,

во всяком случае, производители утверждают — ручка манипулятора является копией рычага управления самолетом F-16! Количество кнопок несколько пугает — вряд ли Вы сможете сразу для себя решить «что, куда и зачем». Хотя лучше больше, чем меньше.

Модель ***F-16*** имеет аналогичные характеристики. Только здесь механика пластмассовая, в отличие от металлической у F-22, поэтому о долговечности говорить не приходится. Прототипом F-16 является ручка *«Mod Block 50»* истребителя *F-16C*. Существует возможность подключить устройство управления газом, дополнительные программируемые кнопки, педали и др. Выбирать есть из чего, хотя, надо заметить, техника выполнена на достаточно примитивном уровне. К примеру, она довольно быстро изнашивается, особенно в «горячих» ситуациях, которые у настоящего «игромана» бывают часто.

Wingman'ы (Logitech)

В зависимости от модели, число кнопок может быть разным. Hat только один — 4-х или 8-позиционный. Дизайн этих джойстиков весьма оригинален. Функция программирования кнопок реализована удачно — в отличие от F-16/F-22, здесь утилита программирования продумана лучше. Интересное решение — создание резиновых кнопок, что обеспечивает некоторую надежность и долговечность. Привлекает то, что в разных моделях пружины имеют различную жесткость: ее можно подобрать себе по вкусу. Причем жесткость обычно меняется в допустимых пределах: излишне жестких пружин нет. Устойчивость у этих джойстиков хорошая. И еще одна особенность — небольшое отклонение от центра.


SidewinderPrecision Pro

Форма рукоятки и расположение всех кнопок очень удобное. В отдельных моделях даже может присутствовать некоторое подобие руля (*rudder*). Попробуйте, вряд ли это можно воспринимать, как полноценный руль, но в качестве еще одного альтернативного средства управления — почему бы и нет?

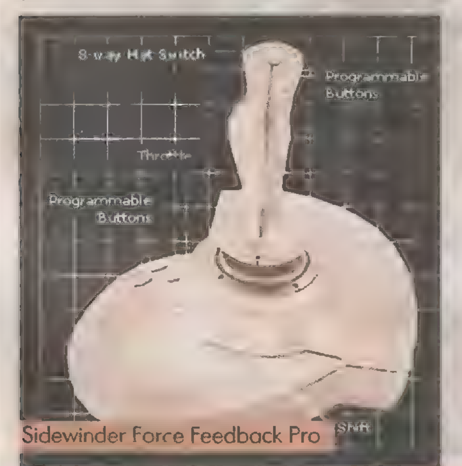
SideWinder'ы (Microsoft)

Главное достоинство ***SideWinder***'ов — цифровые опто-резисторы. В отличие от аналоговых, они не изнашиваются. Отсюда — точность движений, а следовательно — надежность и долговечность. Ручка может вращаться вокруг вертикальной оси — опять же имитация rudder'а. Только вот удобно ли это при активном маневрировании? В общем, чувствуется какая-то незавершенность и недоработка.

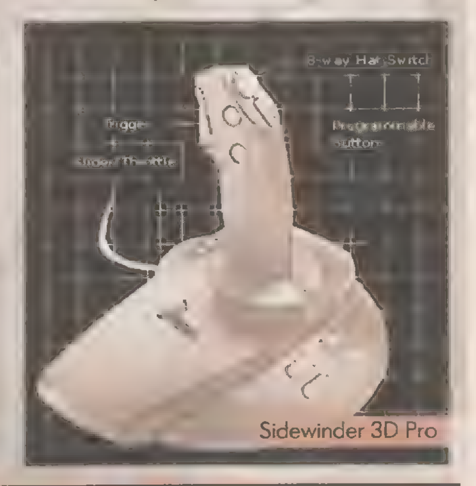
Разновидностей данных джойстиков множество — от простых моделей только с одной кнопкой, курком и Throttle, до моделей, воздействующих на Вашу руку в зависимости от ситуации. Это feedback-устройства (feedback — дословно «отдача»). Например, можно почувствовать отдачу при стрельбе. И тогда Вы сможете ощутить, как штурвал самолета будет вырываться из рук. Не правда ли, здорово! Подробно сейчас не будем останавливаться на этом вопросе (если очень интересно, воспользуйтесь адресом **http://www.force-feedback.com**).

Одна неприятная деталь. Могут возникнуть «глюки», если джойстику чем-то не понравится game-порт. Возможны конфликтные ситуации с саунд-картами на базе чипа *ESS 1868*. Универсального решения этих проблем нет. Наш совет — экспериментируйте. Такое же положение дел и с операционной системой. Хотя во многих случаях (не только для SideWinder'а, но и для других джойстиков) помогает установка *Windows 98*.

Характеристику моделей можно было бы продолжить. Но не это главное. Прежде всего, необходимо выяснить, какие «игрушки» для вас самые интересные и выбрать подходящую модель. Безусловно, джойстик — прекрасный помощник в игре, и играть с ним легче и интереснее, чем с клавиатурой. Но помните — существуют еще и gamepad'ы, «продвинутые» джойстики, «устройства» виртуальной реальности и многое другое — но об этом как-нибудь позже.



Sidewinder Force Feedback Pro



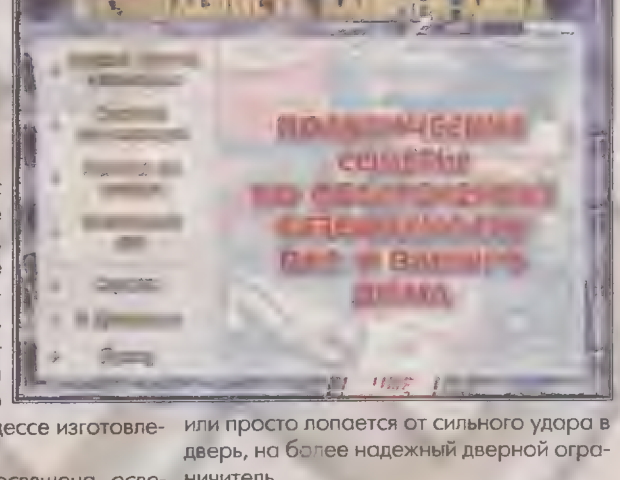
Sidewinder 3D Pro

«МОЙ КОМПЬЮТЕР»
№10 12.03.99-18.03.99

Дмитрий ПОЛЫНОВ

МОЙ ДОМ — МОЯ КРЕПОСТЬ

Человек всегда заботился о безопасности своего жилища. Особенно актуальна эта тема сейчас, когда статистика свидетельствует о небывалом росте преступности. Конечно, можно положиться на «авось». Но лучше принять необходимые меры по охране имущества. Именно об этом и рассказывает диск. Тут в доступной форме описаны различные типы замков, систем пожарной безопасности, сигнализации и многое другое.



При достаточно скромных требованиях к системе (диск можно просмотреть даже на старой «четверке» с двухскоростным CD-ROM'ом), энциклопедия в целом выглядит достаточно привлекательно. Радует то, что ее можно смотреть прямо с диска, не засоряя винчестер.

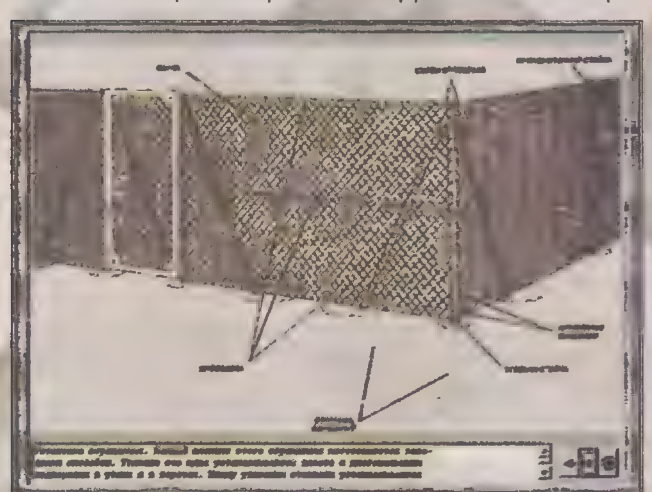
Запустив диск, входим в главное меню. Панель управления устроена предельно просто: выбрав одну из тем, вы попадаете на другой экран, где данный вопрос рассматривается более подробно. В каждом разделе множество иллюстраций, схем и чертежей, для чтения которых не нужно иметь высшего технического образования. Каждый чертеж или рисунок содержит детальное пояснение, просматриваемое с помощью разнонаправленных стрелок, расположенных внизу экрана.

Вернемся к главному меню. Всего здесь представлено 4 темы. Первая — ***«Оружие против взломщика»***. Старая народная мудрость гласит: мой дом — моя крепость. Именно этому и посвящены все статьи первой темы.

Итак, начнем укрепляться. По мнению автора, первое, что нужно сделать, — это *огородиться забором из сетки «рабица»*, так как любая изгородь служит психологическим препятствием для злоумышленника, особенно хулигана. Кроме того, если даже в дом проник вор, то она затруднит ему обратный путь с вещами. Утверждение не лишено смысла. Для тех, кто не знает, что такое сетка «рабица», поясняю: это та самая сетка, которой обычно огораживают детские сады и школы. Автор подробно останавливается на процессе изготовления сетки.

Следующая статья посвящена *освещению*. Это исчерпывающая информация о различных типах светильников. Правильно подобранные и размещенные лампы если не уберегут вас от взлома, то хотя бы предохранят ночью от удара по голове. Вмонтированный в лампу фотоэлемент поможет включить ее в сумерки и выключить утром. Хотя автор и упоминает вкратце о правильном размещении источников света, основное внимание уделено эстетическому аспекту освещения.

Итак, огородившись сеткой и вооружившись светильниками, перейдем к укреплению *дверных проемов и оконных рам*. Чего стоят самые дорогие замки и крепкие двери, если рамы окна гнилые и плохо закреплены? В конце концов, из чего состоит дверь? Из массы мелочей: дверная коробка, петли, глазок, замок, цепочка. От правильного сочетания всех этих элементов зависит прочность двери в целом.



Вы найдете здесь множество ценных советов и рекомендаций по укреплению дверных коробок, петель и оснащению двери глазком с обзором 180 градусов.

Далее вашему вниманию предлагается ряд новшеств. Автор советует заменить традиционную цепочку, которая легко перерезается кусачками или просто лопается от сильного удара в дверь, на более надежный дверной ограничитель.

С окнами все обстоит намного сложнее. Эта статья должна заинтересовать прежде всего владельцев частных домов и жителей первых и последних этажей многоэтожек. Здесь есть все, или почти все о задвижках, щеколдах, шпингалетах, стопорах и т.д. Но все это имеет смысл только тогда, когда в рамы вставлены специальные противоударные стекла, а еще лучшее — решетки.

Следующие две главы посвящены основным типам *замков и засовов*. Их много. Какой замок выбрать? Старый добрый английский замок или накладной с пружинной защелкой? Может быть, лучше ограничиться фалевым врезным замком? Статья поможет вам в этом.

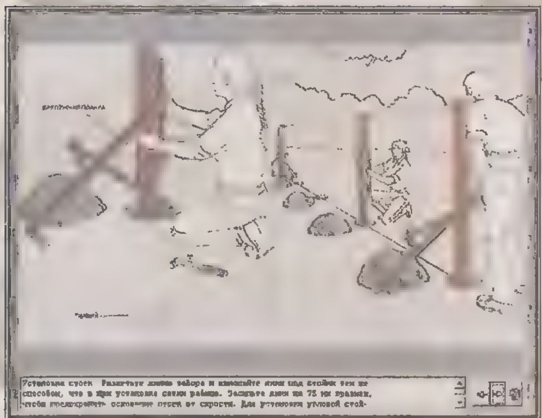
Все множество замков и засовов разбито на 9 групп. Дано их описание и сравнительная характеристика. Небезынтересно будет узнать, как правильно разместить и врезать замок. Статья *«Более надежный замок»* рассказывает о том, как сделать более надежными уже имеющееся в вашем доме замки.

Найдет своего читателя и блок о *сейфах и подвалах*. Сейфы бывают двух видов: против взлома и несгораемые. Например, более дорогой и менее вместительный сейф против взлома гораздо сложнее вскрыть, но, в то же время, при пожаре бумаги, скорее всего, пострадают. После того, как вы выбрали сейф, возникает логичный вопрос, где его разместить и как укрепить. К укреплению сейфов автор отнесся особенно внимательно, и основной материал статьи посвящен именно этому.

Последняя статья раздела рассказывает о технологии сварки стальных решеток. В ней — все: как изготовить дешевый сварочный аппарат, как грамотно сварить и закрепить решетку, а также какие электроды использовать.

Второй, наиболее полный и интересный раздел, озаглавлен так — ***«Системы сигнализации»***. Бегло просмотрим содержание первой статьи *«Выбор простой и эффективной системы сигнализации»*. Здесь вы познакомитесь в общих чертах с двумя типами сигнализации, а именно: противопожарной и сигнализацией против взлома. Наибольший интерес представляют различные датчики, сенсоры и детекторы. Чего стоят, например, различные детекторы, срабатывающие при малейшем движении в зоне реагирования; или пассивный инфракрасный детектор, реагирующий на изменения в тепловом спектре. Бесспорно одно — пожар легче предотвратить, чем тушить.

Следующая статья посвящена *устройству и размещению датчиков противопожарной безопасности*. Охарактеризовать ее можно так: максимум информации и минимум текста. Статья же *«Электронная сигнализация»* оставляет желать лучшего. Несмотря на многообещающее название, автор ограничился парой строчек по поводу замыкания контактов, плюс несколько рисунков



Итак, вооружившись различными датчиками, детекторами и сигнализацией, возникает вопрос: как это все соединить? Естественно, при помощи проводов и кабелей. А вот какие из них выбрать, вы узнаете из статьи *«Как проложить кабель»*.

Подробно ознакомиться с охранными системами поможет материал о *сенсорах*. Здесь перед вами раскроют все тонкости установки приборов. Этот текст в сочетании со статьей о противопожарных датчиках содержит информацию всех предыдущих статей раздела, причем в гораздо большем объеме. Складывается впечатление, что авторы умышленно растягивают один и тот же материал, чтобы занять больше места. (То же можно сказать и о диске в целом).

Следующая статья поможет решить еще один очень важный вопрос: как организовать все эти километры проводов, различные датчики и другие компоненты сигнализации. Действительно, часто возникает необходимость в отключении сигнализации в целом или некоторых из ее частей. Хорошо бы входить к себе домой, не заставляя сигнализацию срабатывать. Для этого и существуют сенсоры с задержкой срабатывания. Но, к сожалению, автор дает очень мало сведений о подобных устройствах.



Статья *«Автомобильная сигнализация»* — заключительная в разделе. Машину можно назвать вторым домом, а для некоторых она — самое ценное имущество. Ну, а рассказывается здесь о наиэлементарнейших мерах безопасности: оставляя машину на улице, нужно снять дворники и наклеить на лобовое стекло табличку с надписью «Машина находится под сигнализацией!».

Наряду с этим даны действительно ценные советы, как уберечь от воровства стекла, колеса и бензин.

Третий раздел диска — ***«Защита от пожара»***. Первая статья заставила меня от души посмеяться. Цитирую: «Время от времени желательно тренироваться выпрыгивать из окон, особенно небольших и неудобно расположенных (типа подвальных)». Еще предлагается украсить стены плакатом со схемой эвакуации, чтобы все члены семьи и гости могли его видеть. Несмотря на данные недостатки, статья содержит все-таки несколько ценных советов на случай пожара.

В статье *«Огнеупорные полы и стены»* автор советует покрывать все полы и стены дополнительным слоем из несгораемого материала.

Ну, а что можно сказать о таком пассаже — «Небольшой очаг пожара гасим огнетушителем!»? Материал повторяет брошюры по правилам противопожарной безопасности, включая ценный совет «Не забудьте позвонить 01».

А вот в главе *«Безопасный выход из окна на втором этаже»* все просто: потренировались прыгать — прыгайте! Для остальных, кто не тренировался, существует пожарная лестница.

И наконец, последний раздел — ***«Безопасный дом»***. Первый материал — *«Простой в изготовлении забор»* — очень напоминает вырезку из журнала «Приусадебное хозяйство».

Второй — *«Безопасные ванные и лестницы»* — содержит ряд полезных советов. Например, наклейте резиновые полоски на пол ванной или установите специальные поручни на лестнице. Хотя все же хочется надеяться — если выйдет CD-ROM «Безопасность вашего дома-2», то туда не войдут такие разделы, как безопасная зубная щетка или безопасная проклейка обоев.

Не обошлось и без темы *«Хранение ножей и ядов вне пределов досягаемости»*. Заглавие статьи можно немного переделать: «Храните ножи и яды вне пределов досягаемости», тогда зачем лить столько воды.

Единственная стоящая статья в разделе — *«Дом, удобный для инвалидов»*. В ней рассказано о том, как сделать дом удобным для инвалидов без серьезной перепланировки и больших затрат.

Подводим итоги — диск «Безопасность вашего дома» является актуальным и своевременным. Так как это первая CD-энциклопедия по данному вопросу, попытаемся простить автору многочисленные повторения прописных истин.

Дмитрий ПОЛЕНУР

ГДЕ ЖИВУТ КОМПЬЮТЕРЫ

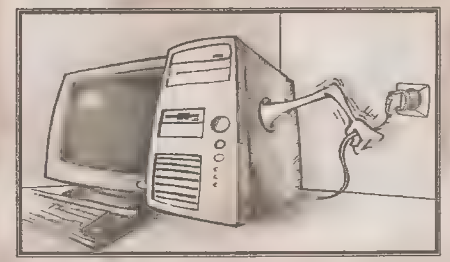
Если вы попросите кого-нибудь перечислить, из каких частей состоит компьютер, то вам вероятнее всего в первую очередь назовут процессор, память, материнскую плату, винчестер и т.д. и только в последнюю очередь вспомнят (если вспомнят вообще) о корпусе и блоке питания. А ведь от них зависит очень многое. Прежде всего, то, *что* вы можете в него установить. Например, если у вас обычный Mini-Tower, то вы не сможете пользоваться материнской платой АТХ форм-фактора (она туда просто не влезет). Кроме того, в некоторых корпусах предусмотрены всего лишь одно внешнее 3-х дюймовое устройство (обычно на этом месте дисковод) и одно 5-ти дюймовое (чаще всего туда ставят привод CD-ROM). Однако, если вам понадобится доустановить какое-либо устройство (ZIP, CD-RW, 5-ти дюймовый дисковод и т.п.), вы не сможете этого сделать. Также следует учитывать — чем больше корпус, тем он, как правило, более удобен при сборке и модернизации. Как это ни странно, но тип корпуса влияет на надежность компьютера. Дело в том, что в большом корпусе наиболее греющиеся детали (блок питания, процессор, жесткий диск) находятся дальше друг от друга, поэтому вероятность сбоя из-за перегрева намного меньше. У больших корпусов есть только один существенный недостаток — их размер. Вам ведь, наверное, приходилось ломать голову над тем, куда поставить системный блок, а чем он больше — тем, естественно, труднее его расположить. В конце концов, не последнюю роль играет и внешний вид корпуса, ведь он надолго станет частью интерьера вашей комнаты или офиса.

В зависимости от установленного блока питания корпуса маркируются **AT** или **ATX** (правда, корпуса АТ и АТХ отличаются не только блоком питания, о чем — чуть позже). Блоки питания типа АТ применяются уже много лет, АТХ же появились сравнительно недавно, и это связано с принятием стандарта *Energy Star*.

Причем к блоку питания АТХ вы можете подключить только те материнские платы, которые имеют соответствующий разъем (он есть почти во всех относительно новых платах, начиная с плат на базе чипсета i430VX).

Основное отличие АТХ от АТ заключается в том, что управление питанием производится непосредственно от материнской платы: это обеспечивает множество дополнительных возможностей. Например, после того, как в меню *«Пуск»* вы выбрали пункт *«Завершение работы»* и далее — *«Выключить компьютер»*, компьютер... выключается. Через меню *«Пуск»* пункт *«Настройка»*, *«Панель управления»* и далее пиктограмма *«Питание»* вы можете установить, через сколько минут холостой работы будут отключаться жесткие диски.

Самой замечательной, с моей точки зрения, возможностью, предоставляе-



мой стандартом АТХ, является ***Suspend to disk***, правда, доступная не для всех материнских плат. Если ваша плата поддерживает Suspend to disk, то в *SETUP* в разделе *POWER MANAGEMENT SETUP* есть соответствующий пункт. Suspend to disk означает, что, выбрав пункт *«Остановка»* в меню *«Пуск»*, или по прошествии некоторого времени (которое вы можете установить в SETUP) после вашего последнего действия будет произведена запись текущего состояния компьютера (регистры процессора, оперативная память, видеопамять и т.д.) на жесткий диск, после чего машина отключится. Если вы включите его снова, все параметры будут восстановлены, и компьютер начнет работу с того самого места, где она была прервана. Это очень удобно, когда для работы вам нужно много запущенных программ: не надо каждый раз перед выключением закрывать их и сохраняться, а потом после включения снова открывать и загружать нужные документы. Это сэкономит вам много времени, так как на большинстве компьютеров восстановление после включения происходит быстрее, чем даже просто загруз-



ка Windows. Вообще, конкретное время восстановления, примерно равное периоду, необходимому для сохранения параметров перед отключением, сильно зависит от объема оперативной памяти, скорости жесткого диска и других факторов. Также вы можете оставить какую-либо программу работать и уйти, зная, что через установленное вами время компьютер отключится. Причем, если программа не успеет закончить свою работу, ничего страшного — она сможет сделать это после включения.

На реализации возможности Suspend to disk я хотел бы остановиться подробнее. Для начала вам нужно подготовить место на диске. Это можно сделать с помощью специальной программы (например, *ZVHDD*), которая обычно находится на дискете, поставляемой с вашей материнской платой. Программа предлагает два способа создания места на диске

Схема управления питанием это набор заранее установленных параметров электропитания. Выберите схему, лучше всего соответствующую режиму работы данного компьютера.
Схемы управления питанием
Включен постоянно
Сохранить как...
Удалить
Настройка схемы "Включен постоянно
Ждущий режим через: через 5 мин
Отключение дисплея никогда
Отключение дисков никогда
ОК
Отмена

ТЫ ПОМНИШЬ, КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ?..

интервью брал Роман РАББЕ

Интервью с Net Coordinator'ом /463'ей сети — Владимиром Лиманом

Напомним: Net Coordinator — Сетевой Координатор отвечает за все, что происходит в сети, обладает эксклюзивным правом выдавать узлы и экскоммуницировать. (Все нижесказанное отнюдь не является незыблемыми истинами, место которым в FAQ (Frequently Asced Questions — часто задаваемые вопросы), а скорее относится, как принято выражаться в Fido — к IMHO (It's My Humble Opinion — это мое личное мнение)).

«Мой компьютер»: Владимир, Вы стояли на заре создания Fido в Киеве и вообще в Украине. Расскажите, как это было, с чего все началось.

Владимир Лиман: Как я уже говорил, point'ом я никогда не был, точнее, был, но *fake point*'ом. Тогда были просто BBS'ки, и их пользователи общались между собой, оставляя на BBS сообщения с указанием, от кого и к кому поступает информация. Наша BBS называлась Post Square. У Игоря Свиридова был фидошный поинтовый адрес от Эстонии. Игорь зашел к нам на BBS и первый свой мэйлер — *Front Door* — я взял у него. Чтобы могла работать BBS'ка, я подставил fake point с названием станции Hackers Night System — фиктивный адрес, который требуется для мэйлера. Тянуть почту от Эстонии не стал — на эстонском эхи не прикол. Вдруг получаю Netmail от Александра Деменшина из Харькова, с предложением организовать нормальный адрес. У него был адрес от Польши. Потом из Днепра человек позвонил, из Минска и из Молдовы. Ну, и почему бы не создать сетку?.. Но сначала решили переползти под Болгарию. Это был 1991 год. Тогда связь с Польшей стоила 2 рубля, а с Болгарией — полтора.

Тут, как и в дальнейшем, все делал Саша Деменшин, это все его заслуга, несмотря на то, что у Сереги Сотникова в Минске была очень крутая BBS'ка, да и у Миши Карпова в Кишиневе тоже... Да и наша Post Square BBS по тогдашним рейтингам в десятку первых входила (*Владимир Лиман, скромно потупив глаза, отхлебывает из чашки полуостывший кофе* ☺) Потом все тот же Саша Деменшин некоторое количество времени переписывался с *Z2C* (Zone Coordinator — координатор 2-й зоны, включающей территории Европы и Азии) и таки уболтал его, но на это ушел чуть ли не год. Таким образом создался 46-ой регион с сетками в Киеве, Харькове, Минске, Донецке, Днепре и Одессе. Саша Деменшин стал региональным координатором. То есть выборов никаких не было.

Следующим R46C (Regional Coordinator) был назначен Тимур Циганко, по причине временного ухода Деменшина. Тимур сначала был временным координатором 46-го региона, но потом его избрали большинством голосов. Я в голосовании участия не принимал, потому что меня в это время резали три хирурга под общим наркозом. Тимура многие SysOp'ы совершенно не переваривали и постоянно с ним флеймили. То есть появление Тимура в эхе производило эффект красной тряпки на быка.

Перед разделением «совка [illegible] зависимые страны решили разде[illegible] регион, так как цены на перег[illegible] между державами должны б[illegible] возр[illegible]сти. Тогда устроили расширен[illegible] SySop'ку (собрание SySop'ов), на которой все собирались лично встретиться с Тимуром и прийти к какому-то общему решению. Саша Деменшин тоже присутствовал, но уже как REC46 (Regional Echo Coordinator — координатор эхо-конференций региона). Короче 463-ю сетку белорусы назвали националистами, а через пару месяцев сами выделились в отдельный регион, да и то потому, что их не приняли в 50-й регион (Россия). В 1993 Тимур уехал в Москву на работу, а R46C был избран Олег Половинкин. Он мог практически за свой счет держать long link с «забугорьем». Но потом у него возникли какие-то проблемы... В общем, long link накрылся, и Олег заявил, что он не может исполнять обязанности R46C. После этого был назначен временный R46C — Вадим Попков. А в 96-ом организовали выборы и назначили Антона Кузнецова. Вот и все R46C до настоящего времени.

МК: На Ваш взгляд, какое влияние на Fido окажет развитие Интернета?

ВЛ: Я не думаю, что в ближайшее время все разбегутся в Интернет. В Fido свой микроклимат. Например, в Штатах Fido существует, несмотря на доступность Интернета практически на уровне с краном для горячей и холодной воды. Хотя количество узлов в Америке и уменьшается, я не считаю, что полное исчезновение возможно.

(Продолжение следует). . .

Если у вас на диске *C:* используется файловая система *FAT-32*, то единственный доступный способ — создать раздел на жестком диске (если на диске нет места под свободный раздел, то его можно освободить с помощью *Partition Magic* или аналогичной программы). Если же диск *C: — FAT-16*, то, помимо вышеописанного способа, программа может просто создать на нем специальный файл. Размер файла или раздела зависит от объема оперативной памяти. Далее, вам осталось лишь перезагрузить компьютер, войти в *SETUP*, нажав при перезагрузке клавишу *DEL*, и в разделе *POWER MANAGEMENT SETUP* установить *Suspend Mode Option* в положение *Suspend to Disk*. После этого в пункте *Suspend Time* зафиксировать время, по прошествии которого будет производиться остановка. Если у вас *Windows 98*, то время можно установить, выбрав в меню *«Пуск»* пункт *«Настройка»*, *«Панель управления»* и далее пиктограмму *«Питание»*.

Как видите, преимущества корпусов ATX очевидны, однако и стоят они на $15-25 дороже. Кроме того, корпуса ATX отличаются от AT размерами и дополнительными прорезями на задней стенке для портовых разъемов ATX-платы. Нужно помнить, что блоки питания имеют еще один параметр — максимальную мощность. Если раньше она почти всегда была 200 Вт, то сейчас фактический стандарт — мощность в 230 Вт (хотя я смутно представляю, что же такое можно подключить к персональному компьютеру, чтобы 200 Вт не хватило).

Итак, мы вас убедили? Теперь при сборке или покупке компьютера вы, наверняка, обратите внимание на тип корпуса и блока питания и сможете выбрать то, что вам действительно нужно.

СМОТРИ В ОБА!

Аркадий Истомин
(Lighttek Software http://www.lighttek.com)

PhotoAlbum 2.5

Richard Scullion



После знакомства с Pictra, мое отношение к аналогам фотоальбома изменилось в лучшую сторону, и, как результат, я стал обращать внимание на слово фотоальбом в названиях других программ. Следующий фотоальбом, найденный мною, — PhotoAlbum 2.1. Он рисует на экране стандартный альбомный разворот с фотографиями. А вот что пишет про него сам автор:

Слайдшоу с автоматической сменой картинок или по команде;

Распечатка изображений или каталогов;

Сортировка картинок в альбоме;

Полноэкранный просмотр;

Возможность добавлять подписи к фотографиям в альбоме;

Скринсэйвер на основе данного фотоальбома;

Touch Up — утилита для регулирования яркости, контрастности и других параметров фотографий;

Запуск альбома из командной строки с параметрами;

TWAIN-поддержка — можно использовать сканеры, цифровые камеры и прочие устройства для ввода изображений в альбом;

Много других функций.

Smart Pix-Manager 2.2

Xecute Software

Форматы: JPG, GIF, BMP, PCX, WMF, EMF, ICO, DIB, RLE.

Просмотрщик с боковой полосой браузера сделан на Delphi, использует Borland Database Engine (механизм доступа к базам данных) для хранения thumbnails и дополнительной информации об изображениях. Содержит стандартные опции работы с файлами (Copy, Move, Ren, Del). Умеет конвертировать картинки в JPG, BMP-форматы и распечатывать их на принтере. Из необычных для данного класса программ функций, может похвастаться наличием thumbnails-режима с генерацией картинок «на лету». При желании эти картинки возможно сохранять или не сохранять в базе данных. Главным недостатком является использование BDE. Этот очень громоздкий механизм занимает основное место в большом объеме инсталляции и в состоянии нарушить работоспособность других программ, также использующих BDE.

EZ-pix

Xecute Software

Форматы: JPG, GIF, BMP, PCX, WMF, EMF, ICO, DIB, RLE.

Теперь уберем из предыдущей программы BDE и все режимы работы с базой данных и получим новую программу! EZ-pix. Это практически тот же Smart pix manager, но в два раза меньшего объема. Thumbnails-режим по-прежнему поддерживается.

Gift maker

pix.com



Еще одна вспомогательная утилита для Интернет-бизнеса фирмы-разработчика.

При помощи Gift maker Вы можете выбрать картинки со своего диска, цифровой камеры или сканера и быстро заслать их на Web-узел фирмы **http://www.pix.com**, при этом программа сама разберется с необходимыми конвертациями картинок для их размещения в сети. Эта штучка может только отображать выбранные Вами картинки и засылать их на свой сервер. Далее по сценарию pix.com Вы должны выбрать, в виде какого подарка и кому будут отправлены картинки. Их могут отпечатать на красивой бумаге, сделать оттиски на игрушках, коробках, других вещах или, например, вставить фото Вашего ребенка в видеоролик с его любимым мультперсонажем и т.п. На сайте фирмы перечислены все виды услуг. Услуги, кстати, стоят несколько десятков долларов.

SuperJPG 3.1

Midnight Blue Software

Форматы: JPG, GIF, TIF, PNG, BMP, PCX, PSD.

Утилита для просмотра каталогов с картинками. Создает thumbnails каждый раз при сканировании каталога. Режим слайдшоу с несколькими переходными эффектами. Может печатать и сканировать изображения. Есть Drag&Drop для копирования/перемещения файлов.

Image Eye 3.8

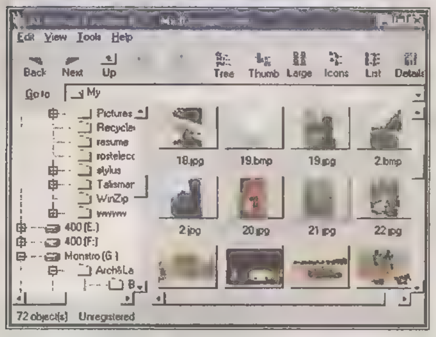
FMJ Software

Форматы: JPG, GIF, TIF, PNG, BMP, PCX, NEO, MAC, PIC, PGM, ICO, CUR, IFF.

Очень маленькая утилита, тем не менее, понимающая множество графических форматов. Интерфейс отсутствует начисто. Когда Вы ее запускаете, появляется стандартный Windows-диалог открытия файла. Выбираете файл — открывается окно просмотра, имеющее из дополнительных наворотов лишь popup-меню. Из этого меню можно выбрать команду Index. Теперь Image Eye создаст окошко с картинками предпросмотра для текущего каталога. Как написано в хелпе, это очень удобная функция, и одно из ее достоинств — то, что она делает окно thumbnails на лету без сохранения картинок на диске! Одним словом, эта программа работает противоположно ACDSee. Минимальный размер — это единственное бесспорное достоинство Image Eye. Все остальные ее особенности только раздражают.

AI Picture Explorer 1.2

Applied Insights



Форматы: JPG, TIF, PNG, BMP, PCX, TGA.

Утилита, копирующая интерфейс Explorer'а и добавляющая к нему маленькие картинки предпросмотра. Сделана добротно, абсолютно без неожиданностей. Работает вполне быстро и не выдает никаких ошибок. При щелчке на картинке, последняя открывается в собственном окошке, где ее можно масштабировать, поворачивать, изменять яркость, контрастность и глубину цвета. В Explorer'е работают стандартные функции Copy, Del, Ren. Explorer отображает не только картинки, но и все остальные типы файлов, и по двойному щелчку запускает соответствующие программы. Недостатком является неспособность программы отображать GIF-файлы. Но это явно вынужденная мера создателей AIPX, отключивших эту опцию из-за нежелания платить дивиденды разбойникам из UNISYS. (Для несведущих: корпорация UNISYS, купив все права на алгоритм сжатия, использующийся в GIF-файлах, требует от производителей софта выплачивать ей проценты с каждой проданной копии. Причем первоначальный обязательный взнос превышает $1000.)

Vue Print 7.0 (Фотограф 7.0)

Hamrick Software

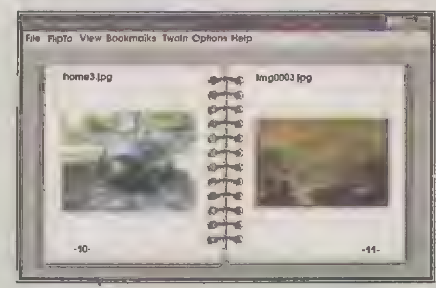


Форматы: GIF, BMP, DIB, RLE, PCX, TGA, JPG, CAM, TIF, WMF, MID, WAV, MCI, AVI, MPG, MMM, MOV, FLI, FLC, UUE, UU1, 01, MSG, MME, HQX.

Вот Вам еще одно необычное создание человеческого разума, к тому же переведенное на русский язык. Первым делом, обратимся к пункту «Раскодировать»: открылось окно выбора файла, но почему-то не привычное маленькое, а в fullscreen-режиме. Я выбрал JPG-файл, пытаясь понять, что же «Фотограф» будет в нем раскодировать. «Фотограф» проигнорировал мои эксперименты. Тогда я подсунул ему zip. «Фотограф» погудел, но опять ничего не произошло. Передо мной оставался пустой экран. Ну, ладно, открыл BMP. Оказалось, что «Фотограф» использует правую/левую кнопки мыши, как моя Abracadabra, — для увеличения/уменьшения картинки. Дальше я прошелся по многочисленным пунктам меню, ничего не понимая в русских фразах типа «Ввод/Вывод», «Всегда», «В буфер обмена выйти из программы», «Удалить ФотоSave», «Отразить» и т.п. Знакомство с меню программы доставило мне наслаждение, сравнимое только с чтением китайских инструкций на русском языке. Впрочем, и поведение программы при выполнении ее многочисленных непредсказуемых команд также не может не радовать. Нажимаешь на кнопочку «Всегда» и чувствуешь, как понемногу сходишь с ума. А тут еще попадается команда «В конце экрана... ничего». А в это время идет то ли «Показ», то ли «Минимизировать изображения с выводом обоев на печать». Блеск! Очень рекомендую! Кстати, если не сможете найти каталог «Фотографа» после инсталляции, поищите программу со всеми ее файлами в каталоге Windows. Уверяю, она будет там! Это же необходимая каждый день утилита, она просто обязана жить в системном каталоге.

Flip Viewer Pro 2.1

E-Book Systems, Inc

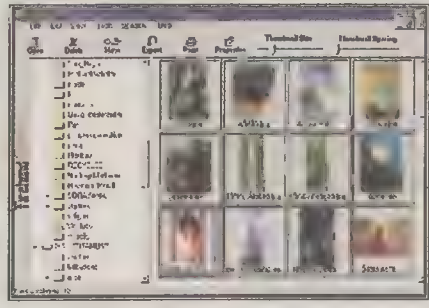


Форматы: JPG, BMP, WMF, PCX, ICO.

Ох, люблю я все необычное! Flip Viewer — это фотоальбом с листанием страниц. Нет, он правда листает странички! Медленно так, со смаком. Вжик, вжик, вжжжииииккк.... Открываешь каталог с картинками, и программа начинает генерировать листочки альбома с шикарным переплетом посередине. Генерирует вплоть до зависания компьютера, если у Вас вдруг оказалась сотня-другая файлов в каталоге. Но вот, свершилось чудо! Листочки сгенерированы, и Вы можете, наконец, насладиться листанием свежего альбома. Альбом неплох. Жаль только, что для просмотра фотографии нужно залазить в меню. И к тому же генерация картинок предпросмотра идет удручающе медленно. Обложку альбома можно оформить любым рисунком или цветом. Первая страница содержит маленькие thumbnails, вторая — текстовое содержание. Затем идут странички с одной фотографией на каждой. В popup-меню можно скопировать, стереть, переименовать и отправить на печать нужную картинку. На этом функции Flip Viewer Pro заканчиваются. Ах, да! Еще есть закладки и звуковое сопровождение листания страниц.

Firehand Lightning 1.3

Firehand Technologies



Форматы: JPG, BMP, WMF.

Эта-а такая штука-аа... Как бы попроще сказать? Это такая штука на основе Firehand Ember. Но совершенно не для простых дел! Вот. Предположим, Вам жизненно необходимо создать свой скринсэйвер на основе процедур Firehand для показа своих фотографий по очереди... И как же Вам сделать это? Ну, так вот. За $35 корпорация Firehand Technologies предлагает приобрести свой специализированный продукт — Firehand Lightning. И Вы будете полностью довольны! Программа может сделать: 1) Слайдшоу; 2) Скринсэйвер; 3) Фотоальбом. По функциональности они практически не отличаются друг от друга. Это последовательность картинок с подписями и звуковыми фрагментами. Все три опции имеют свой собственный run-time вьювер (кстати, заброшенный без Вашего согласия в Windows-директорию), основанный на общем файле .FLF, который и содержит в себе всю графику и прибамбасы. Firehand Lightning является редактором flf-файла, ну, а вьюверы его показывают в одном из трех видов.

В. ЩИЛЬНЫЙ



В прошлый раз мы начали разговор о британском панк-роке и постпанке. И пообещали продолжить. Сегодня — путешествие примерно в то же время, но по другую сторону Атлантики.

Первыми американскими панками считают ***Игги Попа*** и группу ***The Stoodges***. А песня *I Wanna Be Your Dog* до сих пор остается неофициальным панковским гимном. Как *Smoke on a Water* для хард-рокеров. Игги известен также своими сольными записями, которые все-таки слегка не дотягивают до его самых ранних песен.



Альбомы *THE STOOGES* (1969) и *FUN HOUSE* (1970) в начале 90-х издавались на виниле крупнейшим советским, кгм, популяризатором рок-музыки Антоном Тропилло. И даже в такой версии звучат относительно прилично. Неплохи отдельные вещи группы и в обработке Ника Кейва и Bad Seeds

Единственный сайт, посвященный группе — **http://www.furious.com/perfect/stooges.html**. Хорошо, но мало.

Впрочем, по поводу «самых первых» панков есть и другие мнения. Например, англичане считают, что ими были *Rolling Stones* и *the Who*, а русские панки признают своим духовным лидером Иосифа Кобзона (я тоже думаю, что он круче Егора Летова — В. Щ.).

А вот и еще одна американская панк-группа — ***Dead Kennedies***. Пожалуй, даже более радикальная. Когда-то американцы не верили, что киноактер Рональд Рейган может стать главой государства. Ставлю доллар (простите, одну условную единицу) за то, что через



20 лет Джелло Биафра будет президентом США. Послушайте альбомы Dead Kennedies *California Uber Alles* (одноименная песня тоже претендует на звание неофициального панковского гимна) и *Plastic Surgery Disaster*. И рискните поставить свою условную единицу против моей. Если останется желание.

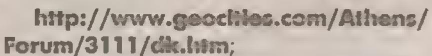
Для людей с музыкальным образованием (в особенности — профессиональных вокалистов) прослушивание этих записей может оказаться роковым. По сравнению с Dead Kennedies *Sex Pistols* — просто эталон мелодичности. Попробуйте найти более антиэстетскую команду. Чем они берут своих фанатов, теория музыки скромно умалчивает...

Очень смешная история с Джелло Биафрой произошла на ток-шоу, сходном с нынешним российским «Музыкальным рингом», где названого господина вздумали свести с Майклом Джексоном. Майкл пришел в студию в своем обычном в те времена имидже существа неопределенного пола, возраста и расы. А Джелло — как человек, в дорогом костюме-тройке. Смотрите и решайте, кто здесь панк, а кто — знаменитый певец и звезда эстрады.

Страницы группы:

http://www.geocities.com/SunsetStrip/6558/DKPAGE.HTM;




http://www.geocities.com/Athens/Forum/3111/dk.htm;



http://members.xoom.com/xbrand/dk.html — самая лучшая. Много картинок и ссылок. Почти на все посвященные группе сайты.

В 1973 ***Патти Смис*** и гитарист ***Лонни Кей*** выступали с программой, которую скорее всего следует аттестовать как «концептуальная бардовская песня». Со временем к двум названным исполнителям присоединились пианист, второй гитарист и, наконец, барабанщик. Продюсировать группу взялся ***Джон Кейл*** — скрипач и бас-гитарист рок-легенды Velvet Underground.

Альбомы *Horses* (1975) и *Easter* (1978) до сих пор остаются значительным явлением в истории рока. И просто хорошей музыкой. Драйвовой, эмоциональной и немного странной. Главный хит певицы *Because The Night* иногда можно услышать даже на украинских УКВ-станциях. Слово «фотомодель» в 70-е было менее употребительно, чем сейчас, но Патти часто и удачно фотографировали.

Прощальный концерт ***Patti Smith Group*** состоялся осенью 1979. Ее первый уход со сцены (позже был еще один) в точности совпал с окончанием первой волны панк-рока. Певица вышла замуж за другого отставного рокера. Fred «Sonic» Smith — ее однофамилец и бывший гитарист *MC5*, отличался скандальным поведением, из-за которого с культовой группой отказы-

вались иметь дело командиры большого шоу-бизнеса.

http://www.oceanstar.com/patti/ — нас, в основном, заинтересовали фотографии и список бутлегов. Оказывается, их было довольно много. Автор списка утверждает, что ему известны далеко не все;

http://gopher1.bu.edu/PRC/Oar/Exhibitions/Smith/ps, откуда можно плавно перейти на

http://www.postmodern.com/~fi/pattipics/htm/gallery2.htm — графика Патти Смис и других известных музыкантов, например, Лури Андерсон или Криса Каттлера;

http://www.aristarec.com/psmith/home.html — официальная страница лейбла *Arista*. Где мы узнали об уже не совсем новом релизе — альбоме *PEACE AND NOISE*. Втором после



возвращения певицы с альбомом *Gone Again*. Думаю, эта запись будет интересна в основном ее старым фанатам. А тем, кто только начинает знакомиться с музыкой Патти, я скорее посоветовал бы Horses, Easter или Wave (1979).

Помимо собственно панк-рока, в Америке был еще и пост-панк. Самый удачный пример — ***Talking Heads***.

В 1974 году студенты школы дизайна в Род Исланд *David Byrne*, *Chris Frantz* and *Tina Weymouth* организовали рок-трио *Artistics*. В основном, играли панковские версии старых поп-песен, но также и *Psycho Killer*, *I'm Not In Love* и другие компо-



зиции, которые позже сделают группу знаменитой. После окончания колледжа трио переселяется в другой район и принимает название Talking Heads.

Крис Франц: *«Мы с Дэвидом хотели пригласить музыканта, который еще не выработал собственного стиля. Техническая виртуозность для нашей музыки была лишней. Дали объявление, что ищем басиста, умеющего играть простой ритм-энд-блюз. На которое достойные персонажи не отозвались. Тогда мы предложили Тине попробовать поиграть на басу. Кроме того, это было очень современно: в группе есть женщина, которая не поет и не демонстрирует свое тело».*

ТИНА ВЕЙМУТ: *«Мы многому научились на ошибках других людей, также, как и на своих собственных. Мы ездили в туры с Ramones еще в самом начале своих выступлений. Dee Dee (один из семьи Рэймонов — В. Щ.) постоянно делится интересными идеями. Но парни ему говорят: «Это не та фишка, которую следует делать Ramones». Я надеюсь, что мы никогда не станем такими ограниченными...».*

(В результате Heads ушли от панк-корней очень далеко, а Ramones уже тридцать лет играют одну и ту же вещь. Что у парней есть хорошего, так это названия песен. Например: «Каждый раз, когда я ем овощи, я думаю о тебе»).

В 1977 группа приняла в свои ряды четвертого участника, клавишника *Джерри Харрисона*. До этого игравшего в разных командах и даже съездившего в тур с *Eagles*. Да, с теми самыми, которые поют про Hotel California.

Снова Тина: *«У Дэвида потрясающее чувство ритма. Очень индивидуальное. Ему было сложно найти музыкантов, которые это понимают. Когда он начинает играть партию, кажется, что совсем «мимо». Но потом слушаешь весь риф, и оказывается, что лучше сыграть просто невозможно».*

Девид Бирн: *«До появления Джерри многие наши песни были как эстрадные скетчи. Он наполнил музыку дополнительными цветами, и мы стали настоящей группой...*

Нас часто считают «холодными». Это — всего лишь вопрос семантики. Какие слова Вы больше любите употреблять. Я думаю, что люди иногда путают холодность и бесчувственность с простым фактом: мы соображаем, что делаем. На самом деле, все просто: «Смотрите, в ка-

кое забавное место мы попали. Люди, которые стоят перед нами на сцене, умеют делать такие вещи...».

Еще сампл из Девида Бирна: *«Единственная, но важная причина, по которой стоит слушать кого-нибудь вроде Штокгаузена — то, что в его музыке есть интересные вещи, не встречающиеся у поп-групп». — (Пауза). — «Мы находимся в забавном положении. С одной стороны, нам было бы неинтересно делать что-то слишком сложное, что совсем невозможно слушать, с другой — мы отказываемся идти на компромиссы ради популярности. Вполне возможно играть интересную, даже серьезную музыку, и при этом находить свое место на рынке».*

Для общего знакомства рекомендую *Stop Making Sense* — коммерческий альбом со множеством приятных песен. Хотите поэстетствовать — слушайте *Remain In Light* или *Naked*. А если Вам нравится настоящий панк конца 70-х, *More Songs About Buildings And Food* — как раз то, что нужно.

Самая лучшая из найденных нами страница Talking Heads — **http://talking-heads.net/biograph.html**

Дальше ведущая от нашей статьи web-дорога разделяется. В одну сторону — хард-кор-панк и гранж. О *Sonic Youth*, *P.J. Harvey* и *Fugazi* мы уже рассказывали. В другую — холодная и серьезная музыка new wave, постепенно переходящая в приятный танцевальный синт-поп во главе с *Depeshe Mode* и *Ultravox*. Третья дорога ведет к брит-попу, вернее, к предшественникам этой ну очень простой музычки — *Cure*, *Smith* и *The The*. В следующих выпусках ИМЕЮЩЕГО УШИ наведаемся...

Вова ЛЫСЕНКОВ,
полковник ВВС



FIGHTER PILOT

Medusa: *Cobra! У меня три фланкера на хвосте. Одного я сбил, остальные бьют по двигателю. Вытащи меня отсюда!*
Cobra: *Medusa, делай петлю — захожу сзади!*
Medusa: *Правый двигатель горит, я больше не выдержу. Ejecting now!*
Cobra: *Не советую катапультироваться — на 12 миль вокруг вражеские наземные установки. Сбрось ракеты и не паникуй.*
Medusa: *Не паникуй? Посмотрю я на тебя, когда на твоем хвосте будет висеть SU-35!*
Cobra: *У меня дырка в крыле! Еще одно попадание — и мне конец!*
SU-35: *Welcome to my flight school!*
Medusa: *Cobra, сделай что-нибудь! На меня летят две ракеты, а повреждения не позволяют маневрировать!... Не-е-е-ет!!!*

Ракетный салют — всем любителям полюбоваться землей с высоты птичьего полета! Как вы уже заметили, в последнее время на прилавках появилось множество авиасимуляторов как гражданских, так и военных самолетов — например, такие монстры, как *Microsoft Flight Simulator '98*, *Falcon 4.0* от *MicroProse*, *Pro Pilot 99* от Sierra'вского *Dynamix*'а и другие. Однако каждой из перечисленных «игрушек» достойную конкуренцию составит ***Fighter Pilot*** от *Electronic Arts*. Вышедший в конце 1998 году, он стал первым из симуляторов нового поколения. Благо, тому были все предпосылки: прекрасная 3D-графика, не требующая 3D-ускорителя, хорошо подготовленный сценарий, содержащий 24 миссии, и присутствие 4 современных самолетов, готовых поднять вас на многие десятки километров над землей.

Отличительной чертой игр от Electronic Arts всегда считалось первоклассное графическое исполнение. Вот и в Flighter Pilot (**FP**) предлагается на выбор целых 6 типов графического отображения текстур, от Minimum и Very Low до High и Maximum. Хотя, как я уже отмечал выше, игра даже при самой низкой графике поражает воображение и не требует 3D-акселератора, последний вам все же может понадобиться: если вы располагаете компьютером, оснащенным процессором класса ниже Pentium-200, но хотите полетать без «рывков» при максимальном отображении. Примечательно, что какой бы не был выбран graphic class, интерфейс самолетов, зданий и вражеских юнитов все равно остается на высшем уровне; ваш выбор влияет только на качество отображения земли и водной поверхности.



Вашему интеллекту и умению управлять самолетом интерактивный противник может противопоставить собственные ВВС, укомплектованные лучшими современными истребителями — *MIG-21*, *SU-22*, *SU-25*, *MIG-25*, *MIG-29* и *SU-35*, а также вертолетами *MI-8*. Столь грозные воздушные соседи определенно не дадут вам соскучиться, тем более, что с суши их всегда прикрывают ракетные и пулеметные комплексы ПВО. А в случае, если вы рискнете пролететь над рекой или заливом, пушечными залпами и ракетами вас встретят вражеские эсминцы и крейсеры. Однако для снятия нервного напряжения можно время от времени расстреливать какой-нибудь гражданский *IL-26* или полюбоваться тем, как взрывная волна от запущенной вами ракеты «воздух-земля» сметает ряд строений, оказавшихся в радиусе поражения. Помимо воздушных войск (и сопутствующих им сил ПВО) в игре задействованы танки, грузовики и прочая техника, неторопливо пересекающая местность. Действие происходит на территории Афганистана, стран Ближнего Востока и Персидского залива.



Как уже было сказано выше, для противостояния этой армии вы располагаете четырьмя самолетами. В первых миссиях летать предстоит на ***F/A-18 Hornet*** — чуде военной техники, способном развивать максимальную горизонтальную скорость 600 миль/час и несущем 30 ракет *Sidewinder* класса «воздух-воздух» и 20 ракет *Maverick* класса «воздух-земля». Hornet отличает хорошая маневренность при средней скорости, так что



новичок-летчик успевает и прицеливаться для точной стрельбы из пулемета, и одновременно с тем уклоняться от ракет. Для успешного прохождения средних миссий вам предоставят легендарные «Стеллзы» ***F-117A Stealth*** и ***F-22 Raptor***. Первый визуально очень напоминает «Стеллз» — бомбардировщик из *Civilization II*. F-117A, укомплектованный 17 ракетами *Sidevinder* и 30 *Vandal*'ами класса «земля-земля», развивает всего 500 м/ч как горизонтальный максимум и очень неповоротлив, однако, как и вражеские *MIG*'и, может выдержать огромное количество повреждений. Stealth окажется весьма кстати при уничтожении наземных фортификаций противника. F-22, напоминающий «Стеллз» — истребитель из все той же Civilization, устремится в бой на скорости 700 миль в час. Raptor оснащен 30 ракетами *Phoenics* класса «воздух-воздух»; предусмотрено и 16 мест для установки уже знакомых нам Maverick'ов. Этот истребитель отличается высокой скоростью и маневренностью, однако очень чувствителен к ракетным ударам, хотя может перенести несколько попаданий из пушки. Последние шесть заданий предстоит выполнять на ***SU-35 Flanker***, прототип которого придется угнать с вражеской авиабазы под символичным названием *Joy Ride*. Что сделать не составит труда, так как SU-35 развивает скорость 725 миль/час и несет 24 Phoeniks'а и 20 Vandal'ов; впрочем, задача усложняется тем, что в 19-й миссии от вас требуется не только доставить прототип в целости и сохранности, но и сопровождать вертолет *MH-31* (SEALs) с чертежами. Flanker очень легок, что позволяет этому истребителю развивать высокую скорость, но оборотной стороной подобного преимущества становится максимальная чувствительность ко всем видам повреждений. Тридцать пятая модель SU считается лучшим самолетом в игре, но располагай я правом выбора (увы, таковое в симуляторе отсутствует), то на все задания вылетал бы на Raptor'е.

Как вы уже заметили, максимальные скорости даны в горизонтальной проекции — имеется в виду скорость, которую истребитель развивает при полете параллельно земле. Это — своего рода эталон, так как при вертикальном подъеме скорость уменьшается, в то время как при наклоне наблюдается совершенно противоположная тенденция.

Выполнение некоторых заданий предполагает применение боеголовок сверхразрушительной мощи. На Hornet'е предусмотрено 5 подов для сигнальных *Super Chaf*, наиболее подходящих для сбивания следующих за вами ракет и самолетов. Stealth несет 3 ракеты *FAE* класса «воздух-земля», обладающих очень высокой разрушительной силой. Raptor может оснащаться тремя *Immunizer*'ами, скорость полета и коэффициент эффективности которых в три раза больше, чем у обычных ракет класса «воздух-воздух». Более того, Immunizer поражает не только свою цель, но вместе с нею уничтожает все, что расположено на 200 метров вокруг. Ну а SU-35 ребята из Electronic Arts усилили тремя самонаводящимися *MIRV*, которые достают врага, как бы далеко тот не находился. Ракета распадается в полете на 3 части, что увеличивает шансы на поражение цели и



Окончание на стр. 28

Сплетни



Activision продолжает расширяться. Очередным крупным шагом в развитии компании стала покупка ею ***Expert Software***. Напомним, что в прошлом году Activision была приобретена *Head Games*.

Дизайнерами серии *3D Ultra Pinball* опровергнуты слухи о прекращении работ над ***3D Ultra NFL Pinball***, начав-



шие курсировать после сообщения о реорганизации *Sierra*'ы. По крайней мере в Европе игра точно появится — пинболы изначально пользовались здесь большим спросом. В Sierra'е также подтвердили, что ряд игр серии по-прежнему находятся в работе.

В штате компании *id Software* появился новый сотрудник — *Graeme Devine*, известный по своему участию в *The 7th Guest* и *The 11th Hour*. Интересно, что бы это значило?

Разные источники подтверждают факт утечки из *id Software* пре-альфа версии ***Quake III: Arena***, — это при том, что в игре, похоже, даже нет еще настоящих уровней, а имеющиеся несколько карт приходится подгружать «руками»! Локация 16-мегабайтного архива «слямзенного» продукта все время меняется, поэтому мы не рискуем вам его предлагать, хотя в последний раз Quake III была замечена на **ftp://www.samara.net/files/q3a.zip**. Официальный релиз демо-версии выйдет в ближайшие две недели.

Fenris Wolf, разработчик игр серии *Rebel Moon*, получил права на перенос на платформу ПК настольного ролевика

TRAVELLER™

Traveller, широко известного в узких кругах любителей RPG. Более подробная информация касательно будущей игры пока не сообщается.

Очередным проговорившимся стал сотрудник *Red Storm*. У него удалось выведать, что ***Rainbow Six*** все-таки получит продолжение. Причем это будет не add-on, а нормальная вторая часть. Работы ведутся давно и серьезно, а об остальном — «no comment»☹.

Кое-что удалось узнать и у *Acclaim*. В частности, о том, что ***Turok 3*** — будет. Остальное обещано поведать с трибун *E3*.

В связи с введением *Acquired Recalled Tactics* (A.R.T), сроки выхода 3D-action ***Gore*** перенесены на осень. Игра, в которой впервые введена сходная с анонсированной в *Daikatana* система «1 игрок плюс команда NPC», получила



дальнейшее развитие. Теперь ваши соратники будут действовать согласно принципам оригинального AI, собственно, и названного разработчиками A.R.T.: NPC учатся на своих ошибках и составят достойную конкуренцию противнику. Выход демо-версии запланирован на конец апреля.

Еще не закончена разработка робосимулятора ***MechWarrior 3***, а компания *Zipper* уже начинает создавать его продолжение. И судя по разговорам, не только эту игру. Что ж, осталось дождаться лета и увидеть, так ли все на самом деле.

Если на вашем рабочем месте установлен *Unix*, а вы — фанат ***Civilization 2***, вполне в ваших силах реализовать давнюю мечту: компания *LokiSoft* работает над переносом игры на новую платформу. И именно вы, возможно, станете бета-тестером. Прошу — **http://www. lokisoft.com/civ_beta.html**.

Ждем!

Примерно к апрелю выйдет игра, способная доставить истинную радость любителям сетевых RPG-игр — ***Shattered Light***; над ее созданием трудятся ребята из *Simon & Schuster* (**http://www.ssinteractive.com**). Выглядеть «игрушка» будет достаточно своеобразно. С одной стороны, вам предстоит выбрать один из 12 классов персонажей и идти общаться с монстрами и выполнять квесты, что стандартно для игр этого жанра. С другой, над сценарием работает несколько известных писателей, например, Роберт Сильверберг, — что уже само по себе показательно и свидетельствует о классе выпускаемого продукта. Кроме того, в игре предусмотрены просто замечательные возможности для редактирования — игрок сможет создавать новые или изменять старые карты, заклинания, характеристики монстров, диалоги с NPC, квесты, возможности, вещи и даже AI персонажей. Это открывает новые перспективы для мультиплейера — по Интернету смогут играть до восьми человек одновременно, причем тот, кто запустил игру в качестве хоста, будет наделен полномочиями модифицировать характеристики игроков прямо в процессе прохождения — следовательно, мы вплотную подходим к понятию dungeon master. Но есть и минус — под предлогом необходимости в упрощении редактирования, разработчики из *CatWare* не собираются делать навороченный «движок», что достаточно сильно отразится на внешнем виде Shattered Light.

Чуть позже, в нынешнем же году, *LEGO* собирается выпустить целых 4 новых игры — ***LEGOLAND***, ***LEGO Racers***, ***LEGO Rock Raiders*** и ***LEGO Friends***. Они должны выйти одновременно на PC, SPS и N64. Первая игра — управление парком аттракционов, вторая — гонки, третья — 3D-action-strategy, а последняя представляет собой нечто в стиле adventure.

Достаточно скоро все мы сможем оценить очередную работу господина Канненгхэма — ***Might & Magic VII: For***



Blood and Honor, продолжение знаменитой ролевой эпопеи. По сравнению с предыдущей, 6-й частью, особо крупных изменений нет. К перечню напарников, разделявших с вами приключения в M&M6, добавлены новые классы — монах, рейнджер, вор. Упростилась навигация в городе, присоединяющиеся NPC теперь будут воевать наравне с вами, хотя «движок» используется прежний, появилась поддержка 3D.

К 20 мая компания *Codemasters* планирует выпустить очередной мотоциклетный имитатор. Называться он будет ***No Fear Downhill Mountain Biking***, разработчик — шведская фирма *UDS*, которой принадлежит авторство известной игры Ignition. На сей раз программисты задались целью со-



здать модель, отражающую сложность управления мотоциклом, который едет по бездорожью, преодолевая различные препятствия. Персонажи выполнены с применением скелетной анимации и инверсной кинематики. Запутанные мототреки повторяют реальные трассы, расположенные в одиннадцати странах мира.

Нынешним летом компания *Talonsoft* намеревается выпустить объединяющую в себе черты *Tomb Raider* и *Commandos: BEL* «игрушку» ***Hidden and Dangerous***, действие которой происходит во время Второй Мировой (сюжет основывается на реальных событиях). Основным занятием игрока станет выполнение



диверсионных операций на территории Франции, Норвегии и Германии. Нам обещают вид «от третьего лица», сверху или «из глаз»

К сентябрю сего года разработчики из *Reflections* обещают выпустить новую деструктивную автогонку ***Driver***. Многострадальным геймерам придется приобщиться к нелегким будням таксиста — на самом деле, полицейского «под прикрытием», получившего приказ внедриться в криминальные структуры. Действие происходит в крупных городах Америки типа NY или Майами, в распоряжении участников смертельных гонок — модели 70-х годов. Обещают реалистичный дым от горящих покрышек и реалистичное же управление машиной.

Демо-версии для всех!

Новые демо-версии:

WarBirds 2.5 — **www.imagiconline.com/downloads/warbirds.shtm**;

Virtual Deep Sea Fishing — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/vdsfishid.zip**;

Slave Zero — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/slavezero.zip**;

Jeff Gordon XS Racing — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/games/jgxsr711.zip**;

Road Wars — **ftp://ftp.avault.com/demos/roadwars.zip**.

И — рекламные ролики:

Re-Volt — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/revolt4.mov**;

Jeff Gordon XS Racing — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/jg_boca1.mov**;

Wages of Sin — **http://www.bluesnews.com/files/Sin/movies/wagesofsin.shtml**

Кроме того, вот мы и дождались первых роликов из ***NFS 4***! К сожалению, из-за того, что все они записаны с Playstation-версии, качество несколько подкачало. Всего роликов 7:

Clip 1: (2.1 Megs) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/nfshs1.mpg**;

Clip 2: (2.2 Megs) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/nfshs2.mpg**;

Clip 3: (1.5 Megs) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/nfshs3.mpg**;

Clip 4: (1.9 Megs) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/nfshs4.mpg**;

Clip 5: (2.8 Megs) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/nfshs5.mpg**;

Clip 6: (1.7 Megs) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/nfshs6.mpg**;

Clip 7: (1 Meg) — **ftp://ftp.cdrom.com/pub/3dfiles/movies/nfshs7.mpg**.

Пошла, родимая!

Началась штамповка гибрида 3D-action и авто- авиасимулятора, названного компанией разработчиков *Beyond Games* — ***Redline***.

Вскоре мы сможем познакомиться с новым творением *Westwood Studios*: долгожданный «ролевик» ***Lands of Lore III*** ушел в печать.



Ушла в печать историческая походовая стратегия от *SSI* ***Imperialism 2: Age of Exploration***. По сравнению с первой частью, вышедшей еще в 97 году, введено более 40 новых юнитов и свыше ста технологий и, что наиболее интересно, предлагается новая система сражений.

Electronic Arts запустила в продажу новый мотосимулятор, получивший название ***Superbike World Championship***. Желающие получили в свое распоряжение знаменитые гоночные модели от Ducati, Honda, Kawasaki, Suzuki и Yamaha. К прочим достоинствам стоит отнести наличие двенадцати официальных трасс чемпионата мира и обязательное использование акселератора☺.

Куем «железо»!

Кстати, корпорация *Intel* официально объявила о поступлении в продажу процессоров ***Pentium III*** с тактовой частотой 450 и 500 MHz. По трехмерным тестам iP3-500MHz аж на 90% быстрее, чем iP2-450MHz. По мультимедийным — на 40%.

А *S3* объявила о выпуске чуда под названием ***3DBlaster Savage 4***: обещают 32 MB SDRAM, 300 MHz RAMDAC, поддержку DVD, PCI, AGP2X и AGP4X. А также 125 млн. пикселей в секунду, что наверняка должно сильно подстегнуть в работе 3Dfx. Иначе Creative вырвется далеко вперед.

SAVAGE 4

Разработчики шутят

Каждый отмечает первое апреля по-своему. К примеру, ребята из *Blue Byte* на полном серьезе обещают выпустить в этот день add-on к своей сельскохозяйственной стратегии ***Settlers 3***. В нем мы увидим три новых кампании, 10 новых карт для сингла и 10 — для м-плеера. Помимо этого, гарантируют наличие редактора карт. А что, они могут, эти «серьезные американские парни»☺.

Окончание, начало на стр. 24-25

находящихся поблизости от нее самолетов до 95%.

Вообще, проценты в FP играют огромную роль — именно в них измеряется «жизнеспособность» вашего Fighter'а. В симуляторе работает точечная система поражения (как, например, в Sin'е): попадание нескольких пуль в крыло вашей машины обойдется всего в несколько единиц, однако в результате прямого поражения ракетой или вследствие очереди по вашему двигателю самолет если и не упадет, то получит повреждений процентов на 80-90. Полученные повреждения, впрочем, не влияют на скорость и боеспособность (я летал на Raptor'е и с 1%), — главное, чтобы движок и пилотская кабина оставались целы.

Перед вылетом на очередное задание вы поучаствуете в breefing'е, в ходе которого получите указания относительно своих дальнейших действий и сможете из представленного списка выбрать себе напарника. Перечень потенциальных соратников перед каждой миссией предлагается новый. Все же, давайте ознакомимся со всеми возможными союзниками: в роли ведомых выступают уже знакомые вам *F/A-18 Hornet* и *F-22 Raptor*, а также *EF-111 Jammer* и *F-4G Wild Weasel*. Кроме того, на задание можно вылетать вообще без партнера или выбрать *E-3 AWACS*, который не будет вас сопровождать, зато поможет советами. Для ведения переговоров в воздухе всем пилотам присвоены индивидуальные имена-пароли. Так, собственный ваш пароль — ***Cobra***, имя EF-111 Jammer'а — *Medusa*, а F-22 Raptor'а — *Spiff*.

Адреналин будет выкачиваться по полной программе, тем более, что действие сопровождается крутым саунд-треком а-ля горячая смесь *Duke Nukem 3D* и *Need for Speed*. На протяжении 24 миссий вы будете совершать рейды на террористические базы, ставить на место иракских сепаратистов, сопровождать вертолеты, перевозящие раненых и дипломатов. Фактически, вы становитесь участником крупномасштабных военных действий, направленных на искоренение транснациональной террористической организации, которой заправляют двое боссов *Petrovich* и *Ivanovich*. Пусть русские фамилии вас не смущают. Скорее всего, какой-нибудь Саддам Хусейн нанял высококлассных специалистов, хорошо разбирающихся в советской технике. Лицезреть воочию Петровича можно аж в предпоследней миссии: пока вы будете выделывать красочные пируэты, отклоняясь от ударов многочисленных противников, он на гражданском самолете поспешит ретироваться в какую-нибудь «банановую страну». Иванович окажется орешком покрепче. В последней миссии игры «Duel in the desert» ас на SU-35 и его лучшие летчики атакуют вас с небывалым жаром. К тому времени вы, в отличие от своих соперников, будете безоружны (а точнее, безракетны): из всего арсенала в вашем распоряжении останется только старый добрый пулемет, который я могу сравнить разве что с кулаками Блейда из Sin'а: действует исключительно на близком расстоянии, однако ущерб наносит огромный.



Как и в большинстве военных авиа-симуляторов, результативность действий играющего в Fighter Pilot'е оценивается согласно установленной системе очков. Например, за сбитый самолет на ваш счет начисляется 900-2000 очков, немного меньше — за разрушенный комплекс ПВО, а самая короткая очередь из пулемета (10 выстрелов), напротив, уменьшит ваш счет на десяток очков.

Но что делать, когда боеголовок нет, а тратить с трудом заработанные очки не хочется? Выход есть, и имя ему — таран. Идти на прямое лобовое столкновение не советую — получите огромные повреждения; чтобы избежать таковых, лучше попытайтесь аккуратно срезать крылом лопасти вражеского вертолета или на небольшой скорости задеть хвостом (можно — крылом) двигатель вражеского самолета. Стоит отметить, что при возможности подбитый противник направит свой горящий самолет на вас или на вашего напарника. Именно для удобства выполнения таких маневров разработчики предпочли вид от третьего лица виду от первого. Также возможен вид слева, справа и спереди, то есть лицом к носу самолета, что особенно удобно для атаки Super Chaf'ами. В случае, если ваш истребитель здорово потрепали в бою и горючее на исходе, вы всегда можете обратиться за помощью по адресу **games@mycomp.com.ua**.



Игра линейна: независимо от того, выиграли вы или проиграли миссию, доступ к следующей все равно открыт. Пройдя сценарий до конца, вы сможете загружать любую миссию, при этом набирая очки в счет последней, а не сценария. Например, я набрал 715 269 за прохождение игры и 76 272 — за миссию *Venegance*. Очки начисляются не только для того, чтобы вы могли тешиться своей крутизной, но прежде всего для определения победителя в сетевой игре, которую Fighter Pilot всеми способами поддерживает и предлагает для нее множество опций и конфигураций. В числе таковых — возможность выбора команды (команда против команды, или один на один), времени суток (день/ночь/сумерки), оружия (используются ракеты или нет), местности и т.д.

Стоит упомянуть и о наземной территории, просто огромной — миль сто в диаметре, но не надейтесь, что, долетев до края, вы вдруг окажетесь на противоположной стороне Земли, как в *Storm Fighter'е* от *Maddox Games*: нет, включится автопилот и оттранспортирует вас в сторону боевых действий. Растянувшееся на многие десятки миль поле боя поистине усеяно всеразличными зенитками, танками, самоходками, грузовиками, радарными установками, БТРами и прочей военной техникой, тем или иным способом пытающейся воспрепятствовать вашему полету. Именно для борьбы с этим бедствием и предусмотрены ракеты «воздух-земля», — так как пулемет вряд ли сильно поможет в решении подобной задачи. Впрочем, из

пулемета наземную технику уничтожить пусть и достаточно сложно, но, в принципе, возможно: поднимитесь над зарвавшейся ПВО на максимальную высоту, повернитесь к установке носом, заглушите двигатель и, приближаясь к земле со скоростью не более 100-150 миль в час, расстреляйте всю конфронтацию. Следует заметить, что техника «зависания» малоэффективна против кораблей, они без всяких негативных для себя последствий могут с полминуты находиться под огнем.

Особую опасность представляют наземные батареи *SA-6*, которые достаточно быстро передвигаются, оснащены встроенной радарной установкой и выпускают ракеты класса «земля-воздух» на расстояние до семи миль. Комплексы ПВО очень часто комплектуются зенитными установками, наносящими повреждения, сравнимые с полученными в результате пулеметного обстрела. Зенитки производят выстрелы регулярно (даже когда вы находитесь далеко за пределами досягаемости), и их очереди, направленные в воздух, можно заметить издалека. Часто местность пересекают танки, самоходные орудия и конвойный транспорт. Так как они не могут причинить вам вреда, оставьте их «на потом», сэкономив ракету-другую для сокрушения противовоздушной обороны врага. Исключение составляет 17-я миссия *Turf War*, где вам приказано уничтожить конвой, перевозящий продовольствие и оружие для противника.

Однако поговорим об особенностях конструкторского решения вашего самолета. Все модели истребителей укомплектованы радаром с дальностью действия 6 миль, рацией, видеокамерой (о ней речь пойдет ниже) и заведующим всей этой кухней и предупреждающем вас о ракетной угрозе бортовым компьютером. Последний также измеряет расстояние до цели, производит необходимые расчеты и выдает рекомендации начать стрельбу: когда на врага наведена боеголовка, он обводится красным кружком; если возможность поражения противника ракетой равна 80% (до 3 миль), появляется еще и желтый ободок и пожелание shoot. Поразить цель из крупнокалиберного пулемета теоретически возможно на расстоянии до четырех миль, и мне даже удавалось сделать это, хотя и с большим расходом патронов при пристреливании, но пушка — оружие прежде всего для ближнего боя. Когда вас от врага отделяет всего одна миля (и меньше), на экране появляются две линии — по бокам возможной траектории очереди. Попасть более реально, но прицеливаться неудобно из-за того, что пулемет неподвижен (следует учитывать и то, что пули ложатся с высокой степенью кучности), — помните *Sleepstream 5000* от *Gremlin Interactive*, когда заряд сам летел к своей цели, под каким бы углом к вам она не находилась? Да-а, было время...



Как было обещано выше, охарактеризуем теперь видеокамеру. Таковая визуально во много раз сокращает расстояние до объекта, на который нацелена ракета, — очень полезное свойство при стрельбе из пулемета на далекие расстояния! Предусмотрена и ракетная съемка, при которой изображение передвигается вслед за ракетой.

Об управлении игрой. Клавиатура задействована, что называется, по полной программе: ***клавиши*** — управление истребителем, ***пробел*** — пулемет, ***Enter*** — ракета, ***F1*** — ***F4*** — виды, ***F9*** и ***F10*** — видеокамеры, ***E*** — переключиться с ракет класса «воздух-воздух» на класс «земля-земля» (и наоборот), ***T*** — переключить прицел с одного врага на другого, ***S*** — задействовать сверхмощную боеголовку, ***1*** — ***0*** или ***-***, ***+*** — изменение скорости (одна цифра заведует примерно 50 — 80 милями/час в зависимости от модели истребителя), ***B*** — блокиратор скорости. Если вас не устраивает такой расклад, то в инсталлированной вами папке Fighter Pilot есть файл **fpkeys.ini**, в котором доступно изменить установки управления. Работают правила mouse look.

Требования к системе весьма умеренны: Pentium133, Windows 95/98, DirectX 6 и 169Мб для полной инсталяции. Так что приобретайте CD и крушите врага налево и направо, только не забывайте о том, что противник обладает высоким AI и не меньшими амбициями!

Have Fun!

КОМПЬЮТЕРЫ

Компьютеры Socket 7

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
IBM-PR300-512-16-3.2Gb-2PCI	333	1332	3
K6-II-266-512-16-3.2Gb-2PCI	343	1372	3
IBM-PR300-512-32-3.2Gb-2PCI	353	1412	3
P233MMX-512-16-3.2Gb-2PCI	353	1412	3
200MMX/32/3.2/4	359	1562	1
K6-II-266-512-32-3.2Gb-2PCI	363	1452	3
IBM-PR300-512-32-4.3Gb-2PCI	366	1464	3
P233MMX-512-32-3.2Gb-2PCI	373	1492	3
K6-II-266-512-32-4.3Gb-2PCI	376	1504	3
K6-II-333-512-32-4.3Gb-4AGP	414	1656	3
200MMX/32/3.2/4/CD/Sound	415	1805	1
K6-II-350-512-32-3.2Gb-4AGP	416	1664	3
P233MMX-512-64-4.3Gb-2PCI	429	1716	3
AMD-K6-II-333/32/3.2/4	429	1866	1
AMD-K6-II-350/32/3.2/4	442	1923	1
K6-II-333-512-64-6.4Gb-4AGP	477	1908	3
AMD-K6-II-333/32/3.2/4/CD/Sound	484	2105	1
K6-II-350-512-64-6.4Gb-4AGP	492	1968	3
AMD-K6-II-350/32/3.2/4/CD/Sound	495	2153	1
K6-II-400-512-64-4.3Gb-2PCI	531	2124	3
K6-II-266/32/3,2/2Mb/32x/14"	536	2305	14
K6-II-333/32/3,2/4Mb/32x/15"	633	2722	14
K6-II-350/32/5,1/4Mb/32x/15"	685	2946	14
K6-II-350/64/6.4/4Mb/32x/15"	725	3118	14
266CYRIX/MVP3/16/3.2/1M V+		1486	2
266K6/MVP3/16/3.2/2M AGP/36x/S		1860	2
300CYR/MVP3/32/3.2/4M AGP/36x/		1992	2

Компьютеры Slot 1

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Cel 300-32-3.2Gb-4AGP-AT	375	1500	3
Cel 300-32-3.2Gb-4AGP-ATX	395	1580	3
PII Celeron 300A/32/3.2/4	404	1757	1
Cel 300A-32-4.3Gb-4AGP-AT	406	1624	3
Cel 300A-32-3.2Gb-4AGP-ATX	423	1692	3
Cel 300A-32-4.3Gb-4AGP-ATX	426	1704	3
Cel 300A-64-3.2Gb-4AGP-AT	441	1764	3
PII Celeron 300A/32/3.2/4/CD/	459	1997	1
PII Celeron 333A/32/3.2/4/CD/	469	2040	1
PII Celeron 300A/32/4.3/4/CD/	474	2062	1
PII333-EX-32-3.2Gb-4AGP-AT	483	1932	3
Cel 333-64-4.3Gb-4AGP-ATX	484	1936	3
PII Celeron 300A/32/5.2/4/CD/	484	2105	1
PII Celeron 333A/32/5.2/4/CD/	494	2149	1
PII333-EX-32-4.3Gb-4AGP-AT	496	1984	3
Cel 333-64-6.4Gb-4AGP-ATX	499	1996	3
PII333-EX-32-3.2Gb-4AGP-ATX	503	2012	3
Cel 366 64-3.2Gb-4AGP-ATX	505	2020	3
PII Celeron 366A/32/3.2/4/CD/	509	2214	1
PII Celeron 366A/32/4.3/4/CD/	524	2279	1
Pentium II 333/32/3.2/4	529	2301	1
300A/EX/32/3,2/ATI 4/CDx36/SB	530	2279	5
Cel 366-64-6.4Gb-4AGP-ATX	533	2132	3
333/EX/32/3,2/ATI 4/CDx36/SB	540	2322	5
300A/EX/32/4,3/ATI 4 CDx36/SB	543	2335	5
PII Celeron 366A/32/6.4/4/CD/	544	2366	1
PII350-ZX-32-3.2Gb-4AGP-AT	547	2188	3
333/EX/32/4,3/ATI 4/CDx36/SB	553	2378	5
PII333-EX-64-4.3Gb-4AGP-ATX	564	2256	3
PII Celeron 400A/32/4.3/4/CD/	574	2497	1
PII Celeron 400A/32/5.2/4/CD/	584	2540	1
Pentium II 333/32/3 2/4/CD/Sound	589	2562	1
PII333-EX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	592	2368	3
300A/EX/64/4,3/ATI 4/CDx36/SB	595	2559	5
Pentium II 333/32/4.3/4/CD/Sound	599	2606	1
333/EX/64/4,3/ATI 4/CDx36/SB	605	2602	5
366/ZX/32/3,2GB/ATI 8/CDx36/SB	616	2649	5
PII350-BX-64-3.2Gb-4AGP-ATX	620	2480	3
PII350-ZX-64-6.4Gb-4AGP-AT	623	2492	3
PII350-BX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	648	2592	3
Celeron 333/32/3,2/8Mb/32x/15"	655	2817	14
400/ZX/32/3,2GB/ATI 8/CDx36/SB	664	2855	5
P-II-333/LX/32/3,2GB/8/CDx36/S	668	2872	5
Pentium II 333/64/6.4/4/CD/Sound	675	2936	1
366/ZX/64/4,3GB/ATI 8/CDx36/SB	681	2928	5
Celeron 366/32/3,2/8Mb/32x/15"	685	2946	14
366/ZX/64/6,4GB/ATI 8/CDx36/SB	690	2967	5
Pentium II 333/64/6.4/8/CD/Sound	699	3041	1
Pentium II 350/64/5.1/ATI-4Mb/CD/	725	3154	1
400/ZX/64/4,3GB/ATI 8/CDx36/SB	728	3130	5
PII400-BX-64-3 2Gb-4AGP-ATX	735	2940	3
P-II-333/LX/64/4,3GB/4/CDx36/S	735	3161	5
400/ZX/64/6,4GB/ATI 8/CDx36/SB	737	3169	5
P-II-333/LX/64/6,4GB/8/CDx36/S	742	3191	5
PII400-BX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	763	3052	3
Pentium II 350/64/6.4/ATI-8Mb/CD/	769	3345	1
PII350/BX/64/4,3GB/8/CDx36/SB	777	3341	5
PII350/BX/64/6,4GB/8/CDx36/SB	786	3380	5
PII 333/64/3,2/4Mb/32x/15"	790	3397	14
PII350/BX/64/8,4GB/8/CDx36/SB	806	3466	5
Pentium II 400/64/5.1/4/CD/Sound	869	3780	1
Pentium II 400/64/6.4 8/CD/Sound	899	3911	1
PII450-BX-64-6.4Gb-4AGP-ATX	968	3872	3
PII400/BX/64/6,4GB/8/CDx36/SB	976	4197	5
PII 350 64/6.4 8Mb/36x/15"	985	4236	14
PII400/BX/64/10,2GB/8/CDx36/SB	1029	4425	5
PII 350/128/6.4/16Mb/36x/17"	1320	5676	14
PII400/BX/128/4,3SCSI/8/CDx36/	1410	6063	5
300ACEL/32/3.2/4MB AGP/36x/SB		2190	2
PII 333/32/3.2/4MB AGP/36x/SB		2552	2
333CEL/64/3.2/8M Asus/36x/SB		2577	2
PII350/64/5.1/8M ATI/40x/AWE64		3406	2
PII400/64/6.4/16M ASUS/40x/SB6		4217	2
PII500/128/8.4/16 ASUS/40x/SB		6764	2

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК

Процессоры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
cooler for Pentium	3	13	13
IDT 200	44	185	8
IDT Win Chip C6-200	44	187	13
CPU AMD K6-2-266 (3D)	65	267	12
CPU AMD K6-2-266	68	292	6
CPU Intel Celeron 266 box	69	293	13
CPU AMD K6-300	70	301	6
AMD K6II -266	71	298	8
Celeron 300A 128cash	72	302	8
CPU Intel Celeron 300 box	75	319	13
INTEL CELERON-300A Box	75	323	4
Celeron 333A 128cash	80	336	8
CPU Intel Celeron 300A (128kB)	80	340	13
CPU INTEL Celeron 300A box	82	353	6
Intel Celeron 333 Box	83	357	14
INTEL CELERON-333 Box	85	366	4
CPU Intel PII-333 Celeron BOX,	86	353	12
CPU Intel Celeron 333 (128kB)	88	374	13
CPU Intel PII-333 Celeron BOX	89	365	12
CPU INTEL Celeron 333 box	90	387	6
CPU AMD K6-2 333 3DNow!	93	395	13
CPU AMD K6-2-350 (3D)	102	418	12
AMD K6II -300	105	441	8
AMD K6II -350	109	458	8
CPU Intel Pentium 233MMX	114	485	13
CPU Intel Celeron 366 (128kB)	115	489	13
Intel Celeron 366 Box	115	495	14
INTEL CELERON-366 Box	117	503	4
CPU INTEL Celeron 366 box	124	533	6
CPU Intel Celeron 366 (128kB)	127	540	13
INTEL PENTIUM-II 333Mhz, Box	165	710	4
CPU INTEL Celeron 400 box	170	731	6
CPU AMD K6-2 400 3DNow!	186	791	13
CPU Intel Pentium II 333 (512k	186	791	13
CPU Intel PII-333 BOX	187	767	12
Pentium II 350, 512 Kb, Box	190	798	8
INTEL PENTIUM-II 350Mhz, Box	198	851	4
CPU Intel Pentium II 350 (512k	208	884	13
CPU Intel PII-400 BOX	295	1210	12
CPU Intel Pentium II 400 (512k	325	1381	13
Pentium II 400, 512 Kb, Box	363	1525	8
CPU INTEL Pentium II 400 box	375	1613	6
INTEL PENTIUM-III 450Mhz, Box	520	2236	4
CPU Intel Pentium II 450 (512k	532	2261	13
CPU Intel Pentium III 450 (512	554	2355	13
CPU INTEL Pentium II 450 box	585	2516	6
INTEL PENTIUM-III 500Mhz, Box	720	3096	4
CPU Intel Pentium III 500 (512	772	3281	13

Модули памяти

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
SIMM 8 Mb EDO	13	53	12
DIMM 16 Mb SDRAM 10 ns	27	111	12
DIMM 32Mb 8nc PC-100	44	189	14
DIMM 32 Mb SDRAM 10 ns PC100	45	185	12
SDRAM 32Mb 10ns	45	194	6
DIMM 32SDRAM, 10ns 168 pin	46	198	13
SDRAM 32Mb PC-100 SPD 8ns	47	202	6
DIMM 32SDRAM, 8ns 168 pin	49	208	13
DIMM 64 Mb SDRAM 8 ns 8Ch	89	385	12
DIMM 64Mb 8nc PC-100	90	387	14
DIMM 64SDRAM, 10ns 168 pin	92	391	13
SDRAM 64Mb 10ns	92	396	6
SDRAM 64Mb PC-100 SPD 8ns	96	413	6
DIMM 64SDRAM, 8ns 168 pin	97	412	13
DIMM 128Mb 8nc PC-100	178	765	14
SDRAM 128Mb PC-100 SPD 8ns	186	800	6
DIMM 128SDRAM, 8ns 168 pin	211	897	13
DIMM 32 MB 168 pin SPD		196	2
DIMM 64 MB 168 pin SPD (ecc,		598	2
DIMM 128 MB 168 pin SPD (PC-1		808	2

Материнские платы

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
ALI ALLADIN-V 75...500Mhz, 100	66	284	4
ZIDA BX-98 233...550Mhz, VIA P	70	301	4
CHAINTECH 5AGM2	75	315	8
Chaintech 5AGM2 VIA MVP3 512Kb	77	327	13
Gigabyte GA-5AA ALi M1542 & M1	77	327	13
MB Transcend i440MEX+SB	80	344	6
GIGABYTE GA-6EA 440EX 233...33	85	366	4
ASUSP5A-B,ALI Aladin IOO,3DIMM	92	377	12
MB Transcend VIA Pro	92	396	6
Chaintech 6ESA2, es1938s PCI S	93	395	13
GIGABYTE GA-6VX VIA-Pro BX 233	95	409	4
Gigabyte GA-6VX, Pentium II 23	96	408	13
MB Transcend i440BX	99	426	6
ASUSP2L-B,INTEL440LX, PII,AT-A	103	422	12
ASUS P2L97,INTEL 440LX, PII,AT	106	435	12
ASUSP2E-M,i440EX,Audio 16 2DIM	114	467	12
Chaintech 6ESV, ATI RageII 4AG	117	497	13
Gigabyte GA-5BA Intel 440 EX,	117	497	13
GIGABYTE GA-6BA 440BX 233...55	118	507	4
GIGABYTE GA-6BXC 440BX 233...5	120	516	4
CHAINTECH 6BTM I440BX 100Mhz	123	517	8
Chaintech 6BTM Pentium II 233-	123	523	13
Chaintech 6BTA2, Yamaha 724B-V	124	527	13
Chaintech 6BTA3, Creative/Esso	130	553	13
ASUSP2B-B,INTEL 440BX,IOOMhz	137	562	12
ASUS P2B-B PII AGP AT	137	575	8
Chaintech 6ASV, ATI RagePro 4A	137	582	13
ASUSP2B,INTEL440BX,IOOMhzPII,A	139	570	12
ASUSP2B-F,INTEL440BX,IOOMhzPII	141	578	12
ASUS P2B-F PII AGP ATX	146	613	8
Chaintech 6BTS Pentium II 233-	245	1041	13

Накопители

Жесткие диски IDE

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Съем. карман для HDD,IDE	15	63	8
HDD 3.2 Gb SAMSUNG SV0322A	110	462	10
3,2Gb Seagate Medalist UltraDM	112	476	13
3,2Gb SEAGATE ST3322	114	467	12
3,2Gb FUJITSU MPC3032	119	488	12
2,1Gb FUJITSU,UDMA	119	500	8
FUJITSU 3,2Gb UDMA EIDE	120	516	4
3.2Gb "Fujitsu"	122	525	14
3,2FUJITSU	124	521	8
HDD 3.2Gb Fujitsu	125	538	6
HDD 4.3 Gb MAXTOR Diamond Max	127	533	10
3.2Gb "Quantum" EX	127	546	14
HDD 5.1 Gb WD AC35100	128	538	10
FUJITSU 4,3Gb UDMA EIDE	130	559	4
HDD 3.2Gb Quantum	131	563	6
4.3Gb "Fujitsu"	133	572	14
4,3FUJITSU	135	567	8
FUJITSU 5.2Gb UDMA EIDE	135	581	4
4,3Gb FUJITSU MPC3043	136	558	12
HDD 6.4 Gb FUJITSU MPC3064	139	584	10
4,3Gb IBM DTTA 350430 UltraDMA	142	604	13
HDD 4.3Gb Fujitsu	142	611	6
6,4Gb FUJITSU MPC3064	143	586	12
FUJITSU 6,4Gb UDMA EIDE	145	624	4
5,1Gb QUANTUM EL51A881	147	603	12
HDD 6.4Gb Fujitsu	148	636	6
6,5Gb Fujitsu UltraDMA MPC3064	150	638	13
6,4Gb "Fujitsu"	150	645	14
5,1Gb "Quantum" EX	150	645	14
HDD 8.4 Gb MAXTOR 88400D8	155	651	10
FUJITSU 8,4Gb UDMA EIDE	160	688	4
6,4Gb IBM UDMA	162	680	8
HDD 8.4Gb Fujitsu	165	710	6
8,4Gb FUJITSU UDMA	170	714	8
8,4Gb "Fujitsu"	175	753	14
8,4Gb IBM DTTA-350840 Ultra AT	196	833	13
8,4Gb IBM UDMA	197	827	8
FUJITSU 10,2Gb UDMA EIDE	197	847	4
10,2Gb FUJITSU	210	882	8
HDD 10.2Gb Fujitsu	210	903	6
10,1Gb IBM DTTA-351010 Ultra A	236	1003	13
HDD 13 Gb MAXTOR DiaMond Max	267	1121	10
HDD 10 Gb MAXTOR DiaMond Max	270	1134	10
HDD 17.2 Gb MAXTOR DiaMond	300	1260	10
10,1Gb IBM DTTA-371010 Ultra A	312	1326	13

Жесткие диски SCSI

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
4,5GbIBM DDRS34560RPM7200,U	270	1107	12
4,5Gb IBM DDRS34560 Ultra Wide	300	1275	13
HDD 4.5 Gb FUJITSU UWSCSI	310	1302	10
4,5Gb Seagate Barracuda ST3457	420	1785	13
HDD 9.1 Gb FUJITSU UWSCSI	435	1827	10
4,37Gb Seagate Cheetah ST34501	518	2202	13
9,171Gb Seagate Barracuda ST19	536	2278	13
9.1Gb IBM DDRS39130 Ultr Wade	640	2720	13

Прочие

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Диск MO SONY 230 Mb	7	29	8
ZIP disk 100Mb	11	46	8
Диск для Mitsubishi LS120	12	50	8
FDD 3,5"Mitsumi (без панели)	14	59	10
CD-ROM 8x PackardBell	31	130	10
CD-ROM 24x LITE ON	40	168	10
CD-ROM 32x SAMSUNG SCR3231	44	185	10
CD-ROM Samsung 32x (Play But)	47	193	12
CD-ROM BTC 36x (Play But)	47	193	12
CD-ROM 32x Samsung	48	206	6
CD-ROM 32-x Samsung/BTC	49	208	13
CD-ROM 36x BTC Box	50	215	4
CD-ROM 36x ASUS	55	231	10
CD drive 36 PHILIPS	55	231	8
CD-ROM ASUS 34x (Play But)	57	234	12
CD-ROM Creative 36x INFRA-5400	59	242	12
CD drive 36Speed Creative д/у	59	248	8
CD-ROM 36-x Creative ДУ	59	251	13
CD-ROM 36x ASUS	60	258	6
CD drive 36 ASUS (R)	63	265	8
CD-ROM 36x Creative+ДУ	63	271	4
CD-ROM 36x Philips	63	271	6
CD-ROM Creative 40x Infra-6000	65	267	12
CD-ROM 40x ASUS	68	292	6
CDx40 CREATIVE +RC	73	314	5
ZIP Int IDE	85	366	5
ZIP Drive 100Mb int.IDE	87	365	8
DVD-ROM Hitachi 2x/20x	111	466	10
ZIP Ext, LPT	128	550	5
Panasonic2XDVD	135	567	8
MO3,5" Fujitsu EIDE 230Mb Int	198	832	8
Creative 2*20 DVD	220	924	8
DVD-ROM Creative 2x(CD-20x) wi	235	999	13
DVD Creative 5x,with Decoder	265	1140	5
DVD-ROM Creative 5x(CD-32x) wi	279	1186	13
MO3,5"Fuj. IDE 640Mb int	290	1218	8
MO3,5"Fuj.MCC3064 SCSI 640Mb	298	1252	8
MO Fujitsu 640Mb SCSI, Int	300	1290	5
CD-RW Traxdata2*2*6 IDE int	302	1268	8
CD/Rw IDE int. Philips 6x/2x/2	302	1299	5
CD-RW Traxdata2*2*6 SCSI int	318	1336	8
CD/Rw SCSI int. Philips 6x/2x/	324	1393	5
MO3,5"Fuj.MCB3064 SCSI 640Mb	325	1365	8
MO Fujitsu 640Mb SCSI, Ext	338	1453	5
MO3,5" SCSI 640Mb ext,Dynamo	345	1449	8
CD - ROM IDE (32s) LG		233	2
ASUS CD-ROM 36x		240	2
ZIP DRIVE 100MBint		386	2
CD-RecorderIDE MITSUMI (CD-4		1392	2
MO Drive 3.5" Fujitsu 640MB SC		1532	2

Контроллеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Tecram DC310 PCI Ultra SCSI	44	187	13
Tecram DC390 PCI Fast SCSI-2	64	272	13
Tecram 390U PCI SCSI-2 w cable	67	281	8
Tecram 390F PCI UWSCSI w cable	117	491	8
Tecram DC390F PCI Ultra Wide S	118	502	13
KT-950 FlashPoint (Ultra Wide	135	574	13
Mylex KT-950 UWSCSI Kit	140	602	5
Adaptec AHA 2940 uwSCSI oem	169	718	13

MultiMedia

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Mic Blaster Creative (микрофон	8	33	12
Sound Miss Melody 3D	12	50	10
Sound Blaster ALS	13	56	5
ess 1869	14	60	13
Sound Aztech SC16-3D	15	63	10
Radio Card AZTECH	16	67	10
YAMAHA 724F-V PCI, w/3D	17	73	14
Sound Aztech PCI 64-Q3D (OEM)	19	80	10
AIMS Lab Radio Track (FM-tuner	20	82	12
Sound Aztech PCI 64-Q3D	20	84	10
Sound Blaster Yamaha GX724	20	86	5
CREATIVE SB PCI-32	24	103	14
Sound CREATIVE SB16	25	105	10
CREATIVE SB 16 Vibra	25	108	14
Sound Aztech PCI SC338-A3D	28	118	10
Sound CREATIVE PCI 64 (OEM)	29	122	10
SB Creative Ensonic PCI 32	30	126	8
Creative Vibra 16XV	32	136	13
CREATIVE SB PCI-64	33	142	14
Creative SB 32 PCI	34	145	13
Sound Aztech PCI 368 DSP	36	151	10
CREATIVE SB PCI 64 Ensonic (4c	37	152	12
SB Creative 64 PCI	37	155	8
CREATIVE SB 16 Vibra w FM radio	38	163	14
SB Creative Vibra 16B + FM PnP	40	168	8
CREATIVE SB AWE 64 OEM	40	172	14
CREATIVE SB16 Vibra+FM-радио (	41	168	12
CREATIVE SB AWE64 Value (OEM)	41	168	12
Sound Blaster Creative 64, PCI	41	176	5
Creative Vibra FM (tuner)	44	187	13
Sound Blaster Creative Vibra &	45	194	5
Creative AWE 64 Value	50	213	13
Sound Blaster AWE 64	50	215	5
CREATIVE SB PCI-128	53	228	14
Sound Blaster Creative 128, PC	57	245	5
Creative SB 128 PCI	63	268	13
CREATIVE SB LIVE value OEM	70	301	14
CREATIVE Live Value (OEM)	82	336	12
Sound Blaster Creative Live, 3	85	366	5
Dimond MONSTER SOUND MX300,	91	387	13
SB Creative Live Value	98	412	8
AIMS Lab Video Higway Xtreme	105	431	12
Creative SB Live! PCI	105	446	13
Creative AWE 64 GOLD Value	163	693	13
CREATIVE Live (RETAIL)	185	759	12
Creative Labs midi cable acces		88	2
Creative Labs MC-100 Microfone		89	2
Aims Labs RADIO TRACK! (FM tun		101	2
Creative Labs SB 16 CT-4171 (		126	2
Creative Labs / Ensonic SB ES1		133	2
Активні колонкиCreative Labs		143	2
4 Mb memory upgrade (SB 64)		147	2
S.B. ENSONIC ES1370 PCI		147	2
Creative Labs SB 64 PCI(OEM		151	2
Creative Labs GamePad Cobra (U		179	2
Creative Labs SB AWE 64 (Valu		212	2
Aims Labs JAM!!(Sony Playst		255	2
Creative Labs SB 128 PCI(OE		259	2
8 Mb memory upgrade (SB 64)		265	2
Aims Labs GRAB IT!(video cap		345	2
Aims Labs GRAB IT! II(video		356	2
Creative Labs CCD camera 220v		429	2
Creative Labs Modem Blaster DI		496	2
Aims Labs GRAB IT Pro (video c		600	2
Creative Labs RIVA TNT 3D game		608	2
Creative Labs Banshee SVGA+3DF		608	2
Aims Labs IFIVE(PC videocame		618	2
Creative Labs Banshee SVGA+3DF		628	2

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Активні колонкиCreative Labs		822	2
Creative Labs SB LIVE! (SB 25		868	2
Creative Labs SB LIVE! (SB256P		1269	2

Видеокарты

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
SVGA S3 Trio64 1Mb	13	55	10
S3 Trio 64 V+ 1PCI	16	68	13
SVGA S3 Trio64 V2/DX 1(2)Mb	17	71	6
S3 Trio-64V2/DX 1Mb PCI	17	73	4
SVGA S3 VIRGE/DX 2Mb	22	92	10
S3 Virge DX 2(4)PCI	22	94	13
SVGA S3 Virge DX 4Mb	26	112	6
SVGA S3 Virge DX2 4Mb AGP	27	116	6
SVGA S3 Trio 3D AGP 4Mb	28	120	6
S3 Trio 3D 4AGP	29	123	13
CREATIVE Gr.Bl.Extr.4Mb AGP	31	131	12
SVGA ATI 3D Charger PCI 4MB	41	172	10
SVGA ATI 3D Charger PCI 2MB Tv	42	176	10
Intel740 8SGRAM, AGP 2x	44	187	13
SVGA i740 8Mb AGP (OpenGL)	46	198	6
3DFX VOODOO RUSH 6Mb PCI, box	60	258	4
ASUS AGP V3000 4Mb	60	258	14
S3 SAVAGE 128b 8Mb sdram w/cd	62	260	8
ASUS AGP-V3000 4Mb Ritall	63	258	12
SVGA ATI Xpert@Work AGP 4MB	65	273	10
NVIDIA Riva-128ZX-3D AGP 8Mb	66	284	4
S3 SAVAGE-3D AGP 8Mb+TV-out	68	292	4
SVGA ATI Xpert@Play PCI 4MB BO	72	302	10
ASUS V3000 AGP Tvin,out	72	302	8
ASUS AGP-V3000ZX 8Mb	73	299	12
ASUS 3DP V3000 4Mb TV in/out	73	314	14
SVGA ASUS AGP-V3000ZX 8Mb	75	315	10
ASUS AGP V3000ZX 8Mb SGRAM	77	331	14
SVGA ASUS AGP-V3100 8Mb	78	328	10
SVGA ATI Xpert@Play AGP 8MB BO	81	340	10
ASUS AGP-V3000ZX 8Mb,TV-OUT	83	340	12
V3000 Riva128ZX 4M AGP Tv-in,-	90	378	8
SVGA ASUS AGP-V3200 Banshee	93	391	10
ASUS V3000 ZX 8AGP + TV in-out	98	417	13
Gigabyte GA-630 3DFX Voodoo Ba	107	455	13
TV Tuner Extreme+FM+V conferen	109	458	8
3DFX Voodoo 2, 12Mb	110	468	13
3DFX VOODOO BANSHEE 16Mb,	110	473	4
Chaintech 3DFX Voodoo Banshee	113	480	13
ASUS RIVA TNT 8Mb	117	491	8
3DFX Banshee 16M sdram	118	496	8
CREATIVE Gr.Bl.Ban.16Mb AGP	120	492	12
TV-Tuner & VA 2Mb AGP Tecram	125	538	6
Rage PRO All-in-Wonder AGP 8M	126	529	8
CREATIVE Riva TNT 16Mb AGP	127	521	12
ASUS AGP-V3400 TNT 16Mb	127	521	12
Matrox MGA Millenium II G200 8	128	544	13
Creative Riva TNT 16Mb AGP	128	550	14
ASUS RIVA TNT 16Mb	129	542	8
NVIDIA Riva-TNT-3D AGP 16Mb	129	555	4
CREATIVE Graphics Blaster RIVA	129	555	4
ATI All-in-Wonder Pro 8Mb, AGP	130	559	4
ATI Xpert-128 16Mb, AGP, OEM	130	559	4
Creative Riva TNT 16Mb PCI	130	559	14
AVer MediaTVPhone98 (TV tuner+	132	561	13
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 16Mb	137	575	10
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 8Mb Tv	137	575	10
ASUS RIVA TNT 8Mb TV	142	596	8
ASUS V3400 16AGP (Nvidia Riva	142	604	13
CL-5465-3D 4Mb + TV-Tuner +ДУ	145	624	4
SVGA ASUS AGP-V3400TNT 16Mb	148	622	10
ASUS AGP V3400 RivaTNT 16Mb TV	158	679	14
ATI Rage Magnum 32Mb, AGP	165	710	4
Diamond Viper V550 (Nvidia Riv	171	727	13
Diamond MONSTER 3D II X200, 12	177	752	13
ASUS V3400TV 16AGP (Nvidia Riv	178	757	13
SVGA PCI 2 MB S3 V2		71	2
SVGA AGP 4MB LS SIS 6326 (MPE		100	2
SVGA AGP4MBSG TRIO 3D		108	2
SVGA AGP 4MB ATI 3D Charger (		136	2
SVGA AGP 8 MB SG i740		168	2
SVGA AGP 8MB ATI Xpert@Play 98		281	2
SVGAAGP4 MB ASUS V3000 (TV		315	2
SVGA AGP 8 MB SGRAM Matrox Mil		456	2
SVGAAGP16 MB ASUS V3400 (		647	2

Мониторы

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
14" Amaga	130	559	5
14"Optiuest Q41	136	571	8
14" Hyundai	139	605	1
Monitor 14" SAMSUNG 410b	140	588	10
SAMSUNG-410b 14"	142	611	4
14" Hyundai HL4848F	142	611	6
"Samsung" 14" 410b	143	615	14
14" Samsung 410b digital,	145	595	12
14" 400b,digital	145	624	5
14" Philips 104E	145	624	6
14" Samsung SyncMaster 410b	150	645	6
SAMSUNG SyncMaster 410B 14"	150	653	11
15" DTS 1024x768 NI	163	701	5
15" Passo	166	697	6
15" AOC	167	685	12
15" PASSO 518B	170	680	3
15" CTX (Toshiba)	177	770	1
Monitor 15" SAMSUNG 510s	190	798	10
"Samsung" 15" 510s	193	830	14
15" Samsung Syncmaster 510s	194	795	12
SAMSUNG-510s 15"	194	834	4
15" LG 57i5 TCO 95	199	816	12
15" LG 57m, 0.28 LR NI,OSD,Mul	203	873	5
15" Philips 105S	205	882	6
SAMSUNG SyncMaster 510S 15"	210	914	11
Monitor 15" SAMSUNG 510b(T)	227	953	10
SAMSUNG-510bT 15" TCO'95	229	985	4
15" Samsung 510b	229	996	1
15" Samsung Syncmaster 500bT,5	230	943	12
15" 510BT, 0.28 LR NI,OSD	233	1002	5
SAMSUNG SyncMaster 510B 15"	240	1044	11
17" DELL TCO,95	270	1134	8
17" AOC 1600@1200	285	1169	12
CTX 15" Sony Trinitron	285	1240	11
17" DELL 0,28 1024@768 90HZ	290	1247	5
17" DELL TCO,95	298	1252	8
15" SONY 100ES 0.25	299	1301	1
17" COMPAQ	299	1301	1
17" Hyndai HT7770	307	1320	6
15" Philips 105 Brilliance	320	1376	6
Monitor 17" SAMSUNG 710s	340	1428	10
SAMSUNG-710s 17"	345	1484	4
17" 700S+ 0,28 LR NI,Digital	354	1522	5
15"SONY 100GST TCO-	385	1617	8
17" Philips 107s	385	1656	6
SAMSUNG SyncMaster 710S 17"	385	1675	11
17"PanasyncSL70	473	1987	8
Monitor 17" SAMSUNG 700p(T)+,	520	2184	10
17" 700P+ 0,28 LR NI,Digital	524	2253	5
SAMSUNG-700p+ 17" 0,26,	525	2258	4
17" SONY 200GST 0,25,	545	2344	5
SAMSUNG SyncMaster 700P+ 17"	550	2393	11
ViewSonic G773 17"	580	2523	11
17" Philips 107 Brilliance	617	2653	6
14" Samsung SyncMaster 410b 0.	626	2661	13
17" ViewSonic PT775,1600x1200@	643	2765	5
19" 900P,LR NI,OSD	645	2774	5
SAMSUNG-900p 19" 0,26, TCO'95	645	2774	4
ViewSonic GT775 17"	670	2915	11
Monitor 17" SAMSUNG 700IFT	675	2835	10
SAMSUNG-700IFT 17" 0.20	675	2903	4
CTX 17" Sony Trinitron	710	3089	11
ViewSonic PT775 17"	720	3132	11
15" Samsung 510S 0.28 1024x768	831	3532	13
15" Samsung 510b 0.28 1280x102	992	4216	13
SAMSUNG-520TFT 15" TCO'95	1250	5375	4
SAMSUNG SyncMaster 510 TFT	1300	5655	11
21" 1000P,LR NI,OSD	1321	5680	5
SAMSUNG SyncMaster 1000P 21"	1350	5873	11
SAMSUNG-1000p 21" 0,25,	1385	5956	4
17" ViewSonic E771 0.27,TCO,12	1627	6915	13
17" Samsung 700P plus 0.26 160	2252	9571	13
17" ViewSonic PT775 (SonicTron	2599	11046	13
19" Samsung 900P 0.26 1600x128	2896	12308	13
17" Samsung 700IFT 0.20-0,25 1	2984	12682	13
15" Samsung 520TFT 1024x768dpi	5433	23090	13
14"MONO LR		360	2
9"MONO LR ANBONN AM-09S		365	2
14" 0.28 LR NI D Samsung 410 B		628	2
15" 0.28 LR NI BRIDGE BM15G TC		756	2
15" 0.28 LR NI D Samsung 510 S		871	2

Устройства ввода

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Mouse MITSUMI PS/2	5	21	10
Mouse MITSUMI Serial	5	21	10
Keyboard TurboPlus 105k AT	8	34	10
Keyboard BTC 5121 PS/2	9	38	10
Keyboard Mitsumi 104k Ukr	10	42	10
Keyboard Mitsumi 104k Ukr PS/2	10	42	10
Mouse PRIMAX 3 button	12	50	10
Keyboard BTC 5539K PS/2	21	88	10
Keyboard BTC 8120 PS/2	32	134	10
Keyboard MICROSOFT Natural PS/	65	273	10

Модемы

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Modem 33.6k Rockwel + Sound AZ	45	189	10
GVC 33,6 R16 Int ASVD	50	210	8
Fax/Modem Diamond 33600, Ext	50	215	5
GVC Voice 33,600 ext	55	237	14
GVC 33,6 ASVD VI ext w/cable(U	58	244	8
GVC F1133 V/R16 voice ASVD ext	60	255	13
Fax/Modem GVC 33600 Voice, Ext	60	258	5
GVC 33.6, R16 ext.	60	258	6
Modem 33.6k GVC Voice ext	61	256	10
GVC 33,6 R6 VI ext (2-проводны	68	286	8
Modem 56k GVC Voice Int.	73	307	10
56K US Robotics	75	300	3
GVC F1156V/R21 voice ext. K56	86	366	13
Modem 33.6k IDC 2814 BXL/VR	92	386	10
Modem 56k GVC Voice ext.	94	395	10
GVC 56, R21 ext.	95	409	6
Fax/Modem IDC 5614, Flash, ext	125	538	5
ZyXEL Comet 56 (Voice, CD)	126	536	13
Modem 33.6k IDC 2814 BL+ Int	130	546	10
IDC 2814BL+, AOH, V.34+ int	145	609	8
Fax/Modem XirCom 56K, PCMCIA	150	645	5
IDC 2814BL VI, AOH, V.34 int	160	672	8
IDC 2814BXL+, AOH, V.34+ ext	162	688	8
IDC 2814 BXL+ 33.6	167	718	6
ZyXEL U1496 E ext. 16700 bit	179	761	13
Modem Courier V.34, x2 up to 5	196	823	10
ZyXEL U336E ext. 33600 bit	198	842	13
ZyXEL U-336E 33,6 Ext,VI	200	840	8
USR Courier 33,6 Ext,рус.+кабель	205	861	8
ZyXEL U336S ext. 33600 bit	386	1641	13
US Rob.Sportster 33600/33600 ext		241	2
US Rob.Sportster Int. 56K (OEM)		326	2
US Rob.Sportster int. 56K Voic		343	2
IDC-2814 BXL / VR 5614 ext w c		531	2
IDC-2814 BXL+ 33600 ext w cabl		686	2

Прочее (комплектующие)

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
SO-DIMM 8Mb 100pin for HP Lase	32	134	10
HP JetDirect 170X Print Server	165	693	10
Adobe PostScript SIMM LaserJet	395	1659	10

КОМПЬЮТЕРНАЯ ПЕРИФЕРИЯ

Матричные принтеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
LX 300	146	635	11
LQ 100	150	653	11
LX 1050+	239	1040	11
LQ-670	327	1422	11
FX 1170	330	1436	11
FX-880	402	1749	11
FX-1180	442	1923	11
LQ 2070	546	2375	11
FX-2180	589	2562	11
LQ 2170	607	2640	11
DFX-8500	2542	11058	11
EPSON LX-300		602	2

Струйные принтеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Скан.головка IS 22 (BJC4300)	94	395	8
Canon BJC-250 A4 720x360 28p/m	113	475	8
Canon BJC 250	114	496	1
Canon BJC-250 Color	118	507	5
CANON BJC-250 color	118	507	4
Printer HP DeskJet 420	120	504	10
HP DeskJet 420C	124	539	11
Lexmark 1000	127	546	5
HP DeskJet 420C	132	568	6
EPSON STYLUS COLOR-440 color	179	770	4
Epson Stylus Color 440	179	779	1
HP DJ 690C Lite	182	792	11
Stylus Color 440	182	792	11
HP DeskJet 690C Lite	193	830	6
Xerox InkJet DocuPrint 6J Colo	195	839	5
Stylus Color 600	218	948	11
HP DeskJet 710C	230	1001	11
Stylus Color 640	232	1009	11
EPSON STYLUS COLOR-640 color	237	1019	4
Epson Stylus Color 600	240	1032	6
Epson Stylus 640 Color	245	1054	5
HP DeskJet 720C	272	1170	6
HP DeskJet 720C	273	1188	11
Stylus Color 800	289	1257	11
Stylus Photo 700	294	1279	11
Epson Stylus 740	307	1320	5
Stylus Color 740	321	1396	11
Printer HP DeskJet 895 Cxi	338	1420	10
HP 890C	345	1449	8
HP DJ 890 Cxi	348	1496	5
HP DeskJet 895Cxi	353	1536	11
Stylus Photo 750	353	1536	11
Stylus Color 850	469	2040	11
ALPS 1200x600 dpi, Сублимацион	510	2193	5
Epson Stylus Photo EX, A3	516	2219	5
HP DJ 1120C, A3	518	2227	5
Stylus Photo EX	542	2358	11
Stylus Color 1520	884	3845	11
Printer HP DeskJet 2000 C	930	3906	10
Stylus Photo 240	1043	4537	11
Stylus Color 3000	1889	8217	11
Stylus PRO 5000	2825	12289	11
EPSON Stylus Color 800		980	2
Canon BJC-80		1116	2
HP DJ-720 C		1144	2
HP DJ-1120 C		2179	2

Лазерные принтеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
OKIpage 4w Plus	237	1019	5
OKI PAGE 4W +(рус.)	243	1021	8
OKI OkiPage-4W+ A4, 4стр/мин	248	1058	4
Xerox Laser DocuPrint 4508, 8p	373	1604	5
HP Laser Jet 6L A4,600dpi,1(9)	375	1575	8
Printer HP LaserJet 1100	377	1583	10
HP LJ 1100 (600x600 dpi, 8ppm,	388	1668	5
HP LaserJet 1100	394	1714	1
HP LaserJet 1100	395	1718	11
HP LaserJet 1100	405	1620	3
HP LaserJet-1100 A4, 8стр/мин	410	1763	4
Printer HP LaserJet 1100 A	472	1982	10
HP LJ 1100A	484	2105	1
HP LaserJet 1100A	496	2158	11
HP LaserJet-1100A принтер+скан	510	2193	4
HP LaserJet 6P	695	3023	11
Printer HP LaserJet 2100	745	3129	10
HP LJ 6P	745	3204	5
HP LaserJet 6P	765	3290	6
HP LaserJet 2100	769	3345	11
HP LaserJet 6MP	981	4267	11
HP LJ 6MP	995	4279	5
HP LaserJet 2100TN	1102	4794	11
HP LJ 4000	1350	5805	5
HP LaserJet 4000	1357	5903	11
Printer HP LaserJet 4000 N	1640	6888	10
HP LaserJet 4000N	1728	7517	11
HP LJ 5000	1793	7710	5
HP LaserJet 5000	1855	8069	11
Printer HP LaserJet 5000 N	2465	10353	10
HP LJ 5000 N	2496	10733	5
HP LaserJet 5Si	2618	11388	11
HP LaserJet 5000N	2619	11393	11
HP LaserJet 8000	2957	12863	11
HP LJ 1100APrint/Copy/Scan		2094	2

Сканеры

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Mustek (ScanExpress) 6000P LPT	77	331	5
MUSTEK 600CP 300dpi, A4	80	344	4
Primax Colorado300dpi	85	370	1
Primax SlideModule for Profi,	115	495	5
MUSTEK 9636CP 600dpi, A4	115	495	4
Mustek (ScanExpress) 12000P LP	118	507	5
HP ScanJet 4100C	193	840	11
Primax Profi, SCSI, (600x1200d	220	946	5
HP ScanJet 4100 (USB)	234	1018	1
GT 5000 BiDi	235	1022	11
HP ScanJet 6200C	444	1931	11
HP ScanJet 6250C	567	2466	11
GT 9500	742	3228	11
GT 12000	2811	12228	11
GENIUS ScanMate/COLOR DELUXE		146	2
MUSTEK ScanMagic 600 CP-		317	2
Primax Colorado Pro, 30bit, 60		437	2
HP ScanJet 5100C планш., 300(1		1197	2

Источники бесперебойного питания (UPS)

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
PCM King 325 VA	88	374	13
PCM King Pro 425 VA	98	417	13
PCM King office 500 VA	113	480	13
PCM King Pro 625 VA	133	565	13
APC Smart-UPS 420 VA (260W) +	193	820	13

ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
MS Windows 98 rus, OEM	68	289	13

УСЛУГИ

Доступ в Интернет в режиме "Dial-Up"

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Тестовое подключение (12 часов)	5	19	7
Тестовое подключение на 5 дней	10	37	9
"Шаровой Аксесс" с 2-00 до 7-00	12	44	7
Регистрация пользователя	20	74	9
Выезд спец-та по Киеву	20	74	9
"Вечерний Аксесс" с 19 до 8	35	130	7
"Бизнес Аксесс" с 8-00 до 19-00	35	130	7
Unlimited "Non-stop Аксесс"	65	241	7
Вызов специалиста	20	74	7
Регистрация	20	74	7
Limited (80ч) "Полный Аксесс"	45	167	7

Доступ к сети по фиксированной абонплате

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
Ночное время (03:00-07:00)	10	37	9
Ночное время (24:00-19:00)	20	74	9
Абонплата as off-line	20	74	9
Выходные(7:00 суб.-7:00 пон.)	25	93	9
Дневное время (09:00-19:00)	40	148	9
Без ограничений Normal	60	222	9
Без ограничений-Club	80	296	9
Без ограничений V.I.P.	100	370	9

Повременный доступ

НАИМЕНОВАНИЕ	У.Е.	ГРН.	Код
1 час (24:00-09:00)	1	2	9
Почасовая плата "Аксесс" на час	1	4	7
1 час (09:00-24:00)	2	6	9
Абонплата (5 часов работы)	10	37	9
Min авансовый платеж	30	111	9

Код	Названия фирм
1	BCS Computers (044-224-22-76)
2	DiaWest (044-440-44-88)
3	Edelveis (044-296-48-88)
4	MEGAБайт (044-412-74-81)
5	Spin White (044-463-59-98)
6	UER (044-224-62-41)
7	Аксесс (044-246-68-98)
8	Инкософт (044-246-43-89)
9	ИнтерЛинк (044-419-06-74)
10	К-Трейд (044-252-92-22)
11	Компания ИТО (044-228-82-86)
12	Корифей (044-451-02-42)
13	Формула А (044-243-94-60)
14	Фрам-95 (044-478-09-49)

MEDALIST™ '99- фаворит в команде компьютеров !

Компьютер начального уровня

1350 грн.
IDT 200MX
RAM 16Mb
HDD 3,2Gb
SVGA 1Mb

Мультимедийный компьютер для дома

1966 грн.
Intel Celeron 300A
RAM 32Mb
HDD 3,2Gb
CD-ROM 32-x
SB

MEDALIST SuperGameStation'99

2877 грн.
Intel Celeron 333A
RAM 64Mb
HDD 3,2Gb
CD-ROM 32-x
SB
Riva TNT 16Mb,AGP
TV in/out

МОНИТОРЫ SAMSUNG

14" 410b 612 грн.
15" 510s 799 грн.
15" 510b 959 грн.

Выбери свой MEDALIST™

С каждым компьютером
бесплатно
5 часов INTERNET
програмное обеспечение ОФИС АССИСТЕНТ

Эксклюзивный дистрибьютер "НВПП "ФАВОРIТ""
Адрес: 252037, Киев, Краснозвездный просп., 10, тел./факс: 243 9460, 243 9461, 243 9462

